NEKO

52

390 PTAS. - 2,3 EUROS

KENSHIN Y CHEERIO!: EL ARTE

TURM A GUNDAM

seis 6 asociación

VERÁS COMO LA ESPERA HA VALIDO LA PENA

Gokuh, Pan, Trunks, Vegeta... elige tu personaje favorito y lánzate a recorrer el Universo en busca de las 7 Bolas de Dragón. Enfréntate a los enemigos más poderosos y utiliza los ataques más increíbles para derrotarles...

Tras el éxito del Juego de Rol de Dragon Ball, llega esta nueva edición con todos los personajes de Dragon Ball GT. Con un sistema aún más sencillo y divertido que te proporcionará horas y horas de diversión. Elige tus cartas, forma un mazo de juego... ¡y sal a por las Bolas de Dragón!

CONTENIDO DEL JUEGO

- Baraja de 60 cartas para jugador 1
- Baraja de 60 cartas para jugador 2
- Baraja de Suerte de 40 cartas
- Tablero de juego
- Dado de 6 caras
- 12 fichas de Dragon Ball
- 6 peones
- Reglamento del juego a color

¡YA A LA VENTA!

NORMA Editorial, S. A.
Fluvià, 89. 08019 - Barcelona
Tel.: 93 303 68 20. Fax: 93 303 68 31.

CREDITOS

Neko nº 52
(junio, 1999) es una publicación mensual de Seis Asociación.
Para cualquier consulta, dirigirse al apdo. de correos 128, 08900 de L´Hospitalet de Llobregat, Barcelona o enviar un e-mail a nekomail@teleline.es
El © correspondiente a la ilustración de portada es © 1999, Clamp, Kodansha, Mad House
Coordinación y redactora jefe:
Annabel Espada
Diseño y Maquetación:
Jose A. Luján
Traducción:
Noriko Oba
Colaboradores:
Ainoa Amperio, Sandra De Lamo, Miguel de la Torre, Eulália Dolz, Kaze no Kami, Helena Martí, Ana María Meca, Minami, Núria Peris, David Ramírez, Alex Samaranch, Ricardo Sánchez, Laura Santiago, Annabelle Petit.
Fotolitos e imprenta:
Aleu S.A.
Depósito legal:
B-45.275-95

EDITORIAL

Aquí estamos de nuevo, intentando respetar las fechas de entrega a pesar de tener un Salón enmedio y otro a la vuelta de la esquina. Este mes tenemos un número curioso, hablamos de ataques contra el manga fuera de nuestras fronteras, volvemos a recuperar los libros de ilustraciones, que hacía un par de números que teníamos abandonados, y encima por partida doble: por un lado, el *Cheerio!* de *Card Captor Sakura*, y por otro, un magnífico libro de ilustraciones de *Ruroni Kenshin*.

Por lo demás, todo sobre el nuevo *Gundam*, que promete ser algo así como la piedra filosofal de la saga, lo último del Studio Ghibli, una película costumbrista, y las secciones habituales, noticias, avances, críticas y el *Moshi Moshi*.

Otro de nuestros temas principales *Keepercoach*, lo último de Yoichi Takahashi, el de *Captain Tsubasa*, y por otro lado, el reto de recuperar un clásico entre los clásicos, *Arion*, una cinta de fantasía magnífica totalmente olvidada en nuestro país y con un staff escogido entre lo mejorcito del anime japonés. Esperemos que os guste y nos vemos el mes que viene.

La Redacción

INTERNACIONAL

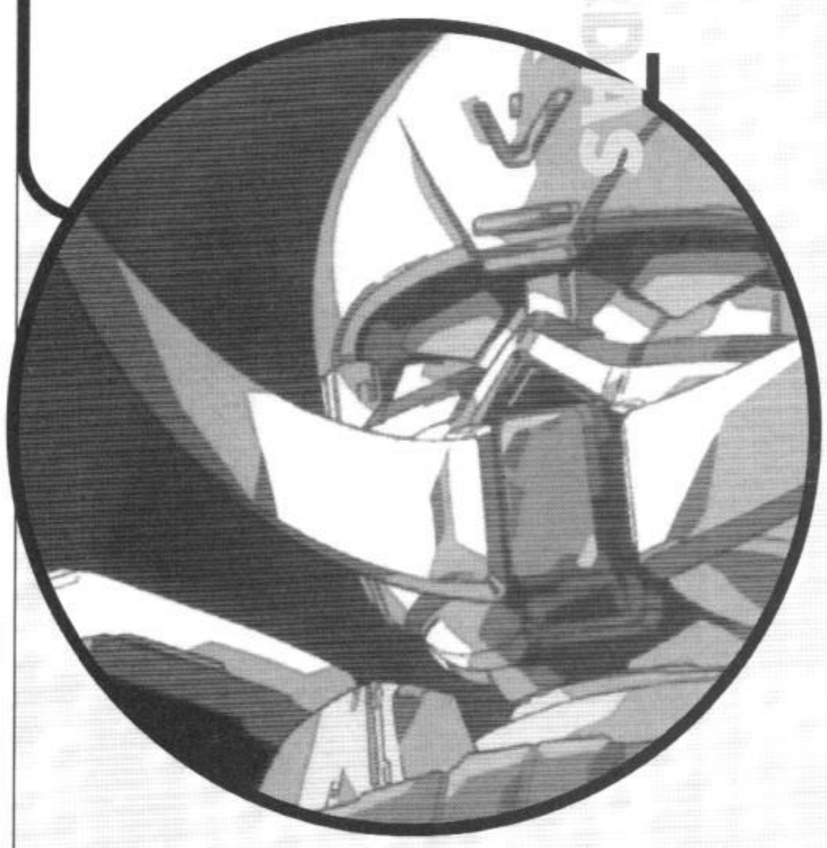
1 NEKO CHAT
3 RADAR
7 PUNTO DE VISTA
11 NEKO FILE
Keepercoach
Arion
Cheerio
Turn A Gundam
Tonari no Yamada kun
19 CULTURA

NACIONAL

RADAR 31
NEKO FILE 34
Salón del Comic
FOCO 37
Cronicas de Mesene
PUNTO DE VISTA 40
MOSHI MOSHI 45

NO TE PIERDAS

La novedad en las pantallas japonesas es *Turn A Gundam*, la última serie de la saga de mechas más famosa. En este número dedicamos un espacio a hablaros de las dos últimas sagas y a interesaros en la serie de robotijos en el espacio por excelencia.



Este mes dedicamos esta página a apoyar a los otakus mexicanos, justamente indignados por un artículo en un diario llamado *La Razón*, con el inspirador subtítulo de Desde la fe. Si os sorprendió la afirmación de que *Dragon Ball* fomentaba el uso de drogas de diseño... ésto es aún peor. Y no os perdáis el edito...

"La televisión se ha hecho parte de nuestra vida, de todos los hogares, y los niños conviven de forma natural y cotidiana con ella. Por ello, es su mundo, y los niños adoptarán los estereotipos que vean en la TV. Lamentablemente, hasta ahora, la costumbre en nuestro país, es que se acepte toda la información de los medios de comunicación masiva tal y como llega. Desafortunadamente, vemos que esta información incluye también mensajes negativos, antivalores y modelos de conducta degradantes, tales como pornografía, la drogadicción, la violencia y la infidelidad. Los niños son vulnerables, ya que no han terminado de formar su capacidad de discernimiento. Tú, padre de familia, ¿qué mensajes quieres que reciban tus hijos? ¿Te has puesto a analizar el contenido de sus programas favoritos, en especial de las caricaturas?

Las compañías televisoras TV Azteca y Televisa transmiten programas destinados a los niños. Muchos de estos "programas para niños" tienen un alto contenido degradante y agresivo. La siguiente es una lista de estos programas de TV y los mensajes negativos que en ellos se han encontrado.

(...)

Aventuras de *Arale y el Doctor Slump* (...) En esta caricatura se maneja la "comedia sexual" como ha dicho su autor, Akira Toriyama. En un episodio, el "Dr. Slump" hace un plan para ver la ropa interior de una maestra. En otro, este mismo personaje se encuentra leyendo revistas pornográficas, y en donde las imágenes de las mujeres aparecen claramente. En una ocasión el personaje "Arale" se paso los veinte minutos de la caricatura repitiendo la palabra "sostén", haciendo referencia a la ropa interior de la mujer.

Dragon Ball Z

No es extraño encontrar este tipo de cosas en caricaturas de este autor. Él mismo es el creador de *Dragon Ball*. En esta caricatura aparecen personajes como el "Maestro Roshi"; éste "es un pervertido en extremo, y siempre busca ver a Bulma en paños menores o en ropa muy provocativa" así se expresa la revista *Domo* de animación japonesa acerca de este personaje.

(...)

Ranma 1/2

Esta caricatura proviene, como las dos anteriores, de Japón y, aunque no es del mismo autor, el contenido es el mismo. El protagonista se convierte en mujer cuando le arrojan agua fría. También aparecen personajes masculinos que se disfrazan de mujeres, otro personaje es llamado "el ladrón de ropa interior", su nombre lo dice todo. También aparecen escenas impropias para niños.

Sailor Moon

Esta serie de dibujos animados usa símbolos esotéricos, y la protagonista hace la seña del "macho cabrío". Esto podría parecer coincidencia, pero insistentemente es utilizado ese símbolo, como puede observarse en esta ilustración (NOTA: el pie de foto dice que " Sailor Moon: obsérvese la mano izquierda, es un símbolo satánico", junto a una inocente imagen de Usagi. Otra imagen de la gatita Luna dice "Sailor Moon: otro signo satánico, la media luna en la frente del gato"). El ocultismo, Satanás, es representado con la luna; en ésta caricatura la luna es el tema principal, pues de ella reciben todo su poder y es invocada con símbolos esotéricos."

Edito

"(...) Si en los contenidos de estas caricaturas se valora más el tener que el ser; si predomina en ellas el egoísmo y el éxito a toda costa; si la violencia, el sexo irresponsable, el afán de posesión, de bienestar y del placer inmediato son común denominador; si esas esclavitudes se confunden con la libertad, ¿qué sociedad harán mañana nuestros hijos? ¿Qué otra cosa pueden recoger sino lo que les han sembrado las caricaturas? (...)"

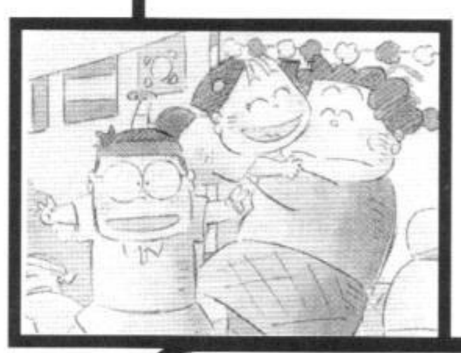
Un par de cosas antes de acabar: la revista *Domo* es un magazine virtual que ha sido quien ha difundido este "artículo" porque han usado sus frases tergiversando el sentido y sacándolas de contexto. Ellos son tan fans como el que más, y es de agradecer el esfuerzo que hacen por acercar el manga y el anime a los aficionados mexicanos.

Por otro lado, no hemos incluido el artículo completo, pero sabed que también atacaban a *Los Simpson, Ren y Stinky y a Rugrats*, o *Aventuras en pañales*, como se titula en España, y para rematar el simpático edito insistía en que debe realizarse de inmediato la Nueva Evangelización.

No tenemos palabras.

JAPÓN

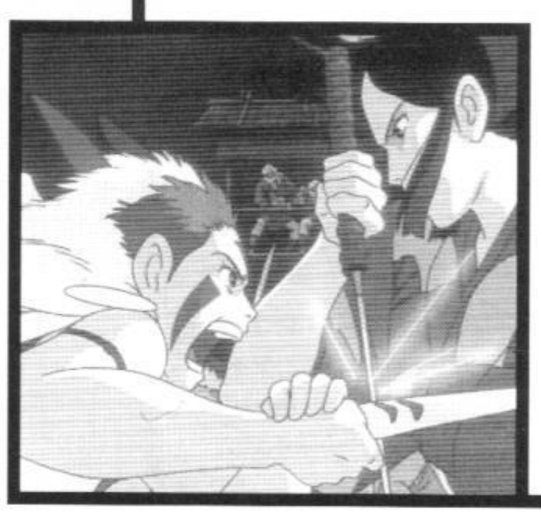
El **diez de julio** es la fecha prevista para el próximo estreno de **Tonari no Yamada-kun**, la nueva película del **Studio Ghibli**. Lo curioso es que se estrena el mismo día que **Star Wars:The Phantom Menace**, por lo que seguro que los cines japoneses van a estar bastante colapsados ese día.



Satoru Akahori es el gran gurú del anime shonen. En su haber encontramos *Saber Marionettes, Cazadores de Magos, Maze*, etc. A esa lista hay que sumarle una OVA titulada **Shievas 1-2-3** que quiere continuar la saga. Está protagonizada por un chico rodeado de tres hermosas féminas dispuestas a todo por él capaces de transformarse en monstruo si la ocasión lo requiere. Pero el chico no sabe ahorrar y le debe a un tal Millon un millón, pero éste le propone saldar la deuda si captura a un monstruo llamado Roki, con lo que nuestro protagonista emprende la caza del monstruo. La historia está basada en un manga de Media Works guionizado por Akahori y con guión de Mirai Yuki.

©1999, Satoru Akahori, Mirai Yuki, Media Works, Teichiku, Tokyo Genzosho

Pero **Mononoke Hime** no se olvida. El ministro de Correos y Telecomunicaciones japonés ha anunciado que se **editará una colección de sellos conmemorativos** de *Mononoke Hime*, que estarán a la venta a partir de agosto. Y lo más sorprendente es que forman parte de su colección de sellos con los **símbolos del S. XX**... Cuando aquí pase eso con Dragon Ball...



Las ciudades futuras Neo-algo proliferan mucho en el manga, pero la ciudad donde se desarrolla la acción de esta OVA tiene la particularidad de ser **Neo Hong Kong**, que ya era hora: a este paso iban a gastar el nombre de Tokyo. A lo que íbamos, la acción de **Choshinhi Dangaiser 3** comienza cuando, en el décimo aniversario de la ciudad aparece un enorme objeto cristalino en el cielo. Hina Mitsurugi, una aficionada a los juegos y a los combates acaba perdida en un espacio desconocido, repitiendo la vieja historia de chica *"lost in the space"*. De todos modos merece especial atención el hecho de que el sea un trabajo de **Masami Obhari**, que se encarga de la dirección y de la dirección de dibujo pero cuenta con el guionista y el dibujante del manga para que supervisen el trabajo

©1999 Masami Obhari, Reimu Aoki, France Shoin, KSS

El 23 de abril se emitió un nuevo especial de televisión de **City Hunter**, una buena muestra de que los japoneses se resisten a olvidar a **Ryo Saeba**, cuyos especiales son casi tan clásicos como los de Lupin. En esta nueva historia aparece una nueva clienta de Ryo, una guapa presentadora de televisión que lo contrata para que la **proteja**, pero que en realidad quería grabar la persecución para que apareciera en su programa. El guión de esta nueva entrega corre a cargo de **Nobuaki Kishima**, el diseño es de Keiichi Saito y el director es Masaharu Oakuma.

©Tsukasa hojo, Shueisha, Yomiuri TV, Sunrise

Tokimeki memorial, el rey de los juegos de "lígate a una chica" por fin ha logrado dar el salto al anime. En junio aparecerá el primer capítulo de esta OVA ambientada en el instituto Kirameki, donde una de las chicas más populares, **Shiori Fujisaki**, está algo preocupada porque no puede enamorarse. La cinta estará dirigida por **Hajime Kamegaki**, con diseños de **Hideyuki Motohashi**, y la calidad está asegurada: es un producto del **Estudio Pierrot**, el mismo que *Ruroni Kenshin*.

©1999 Konami, Konami music entretaiment

Los cuentos clásicos chinos son una inagotable fuente de inspiración a la hora de hacer un anime, porque es un género con mucha acpetación en Japón. **Saiyuki** es una OVA que toma como base cuentos clásicos del floklore chino como **Saiyuki y Togenkyo**, historias del Más Allá con combates contra fantasmas. Sanzo, Goku, Gojo y Hakkai van de viaje para detener al rey monstruo, Gyumao, que cómo no planea conquistar el mundo.

Quién lo iba a decir, pero resulta que **Gundress**, el último proyecto en el que ha trabajado **Masamune Shirow**, es un auténtico **fracaso**. Por lo visto la película no estaba acabada antes de su estreno, pero como la fecha ya estaba nunciada tuvieron que estrenar con lo que tenían, que era una película a medio hacer. Por supuesto el público está indignadísimo, sobre todo porque por lo visto el resultado es patético.

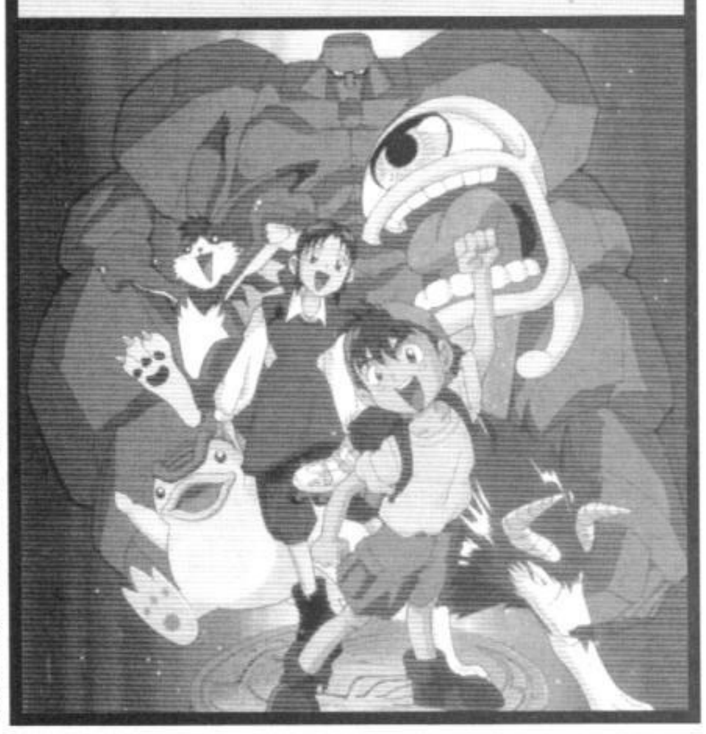
© Akira Amasawa, Orca

El **Tezuka Award** es uno de los premios más prestigiosos de Japón, y cómo no, dedicado al gran mangaka *Osamu Tezuka*. El ganador este año ha sido **Naoki Urasawa** por su **Monster**, un manga que arrasa en el país del son Naciente y que ya va por la tercera reedición. Por cierto, Urasawa es el autor de **Yawara!** y el dibujante de **Pinneaple army**, para más señas.

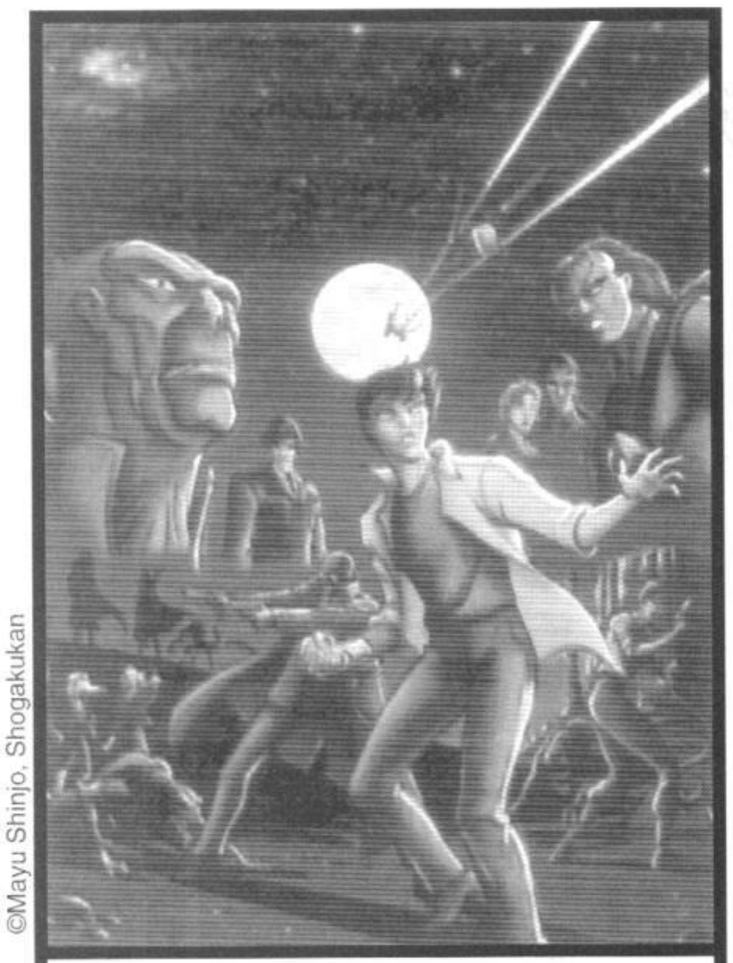
Akira Toriyama tiene nueva serie, titulada **Nekomajin ga iru**, algo así como el gato mágico está aquí. La verdad es que tenemos pocos datos sobre ella, sólo que el protagonista es este gordo gato de la ilustración y que tiene un ataque especial llamado **Neko-hame-ha**, que debe ser digno de verse. La historia comienza con dos tipos que buscan desesperadamente su motocicleta, que el gato les ha cogido; cuando se la devuelven resulta que ya no tienen combustible. El gato se enrrolla, los invita a su casa y les ofrece gasolina, y por el camino ven a un huevo parecido al de Alicia en el País de las Maravillas, que uno de los viajeros acaba por tocar y hacer que salga un demonio. El gato mágico aparece y luchan, acabándolo la pelea con su Nekohame-ha. Curioso. Por lo demás, el estilo es muy similar al de **Cowa!** con muchas **referencias a Dragon Ball, Dr. Slump o Cowa!**, así que os podéis hacer una idea bastante aproximada.

© Bird Studio, Shueisha

Monster Farm es una serie de televisión con bastante buena pinta. Por un lado tenemos el título, que es bastante simpático, todo hay que decirlo. Pero con este título ya os podíais imaginar que estaba **basado en un videojuego**, en concreto para uno de *Playstation* basado, a su vez, en un popular **programa de televisión**. Genki y Holly emprenden un viaje en busca de la piedra de disco en la que se dice que duerem el ave fénix.

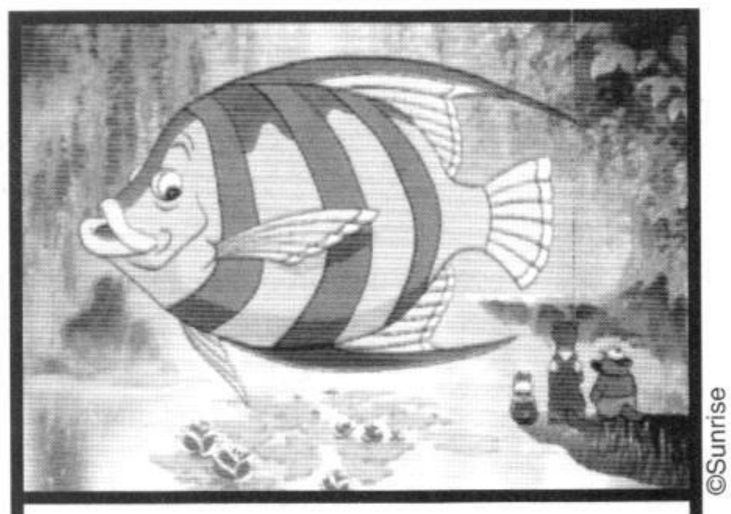


©Tecmo, CBC, Dentsu, TMS



©Mayu Shinjo, Shogakukan

Una de las bazas de una buena serie de televisión es contar con una **banda sonora pegadiza**, que haga vender muchos discos y que esté en boca de todos. Por eso hay una buena dosis de animes que van directamente al grano para vender cuanta más música mejor. **Kankan Phase** es un buen ejemplo, un anime dedicado al lucimiento de sus cinco protagonistas, que montan sus propios grupos musicales, y se supone que la historia trata de la madurez de estos personajes, sobre cómo llegan a la vida adulta.



©Sunrise

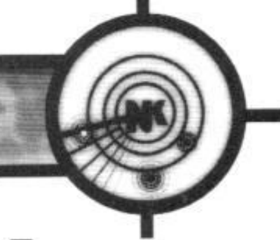
Las fábulas de Esopo es un anime **para todos los públicos** protagonizado por monísimos animalillos. Esopo es un pez que nada tan feliz por los siete mares, pero la desgracia le acecha: **pierde una de sus escamas** y sus amigos Pikko, Fufu y Tocho le ayudan a buscarla, situación que da lugar a las más variadas aventuras. El guión es de Eiji Yamanaka y de Masaaki Sakurai, y los diseños de Etsuro Tokuda.

Lodoss sigue más vivo que nunca, y más ahora, que Kadokawa Shoten está a punto de sacar a la venta un **nuevo libro de ilustraciones** sobre la serie. El autor será el responsable de las ilustraciones de las novelas, pero en vista de su abusivo precio suponemos que tienen previsto que se venda como rosquillas. El libro se titulará **Anam**, la editorial es Kadokawa Shoten y el precio **7.600 yens**.

©1998, Masami Tsuda, Hakusensha, Gainax, karekano, Terebi Tokyo, SOFTX

Una de las series shojo **más polémicas** ha finalizado. Nos referimos a **Kareshi kanojo no jijo**, la nueva serie de **Gainax** que empezó como algo raro, Hideaki Anno acabó por dejar el trabajo de director y los fans pedían a gritos su vuelta. Los 26 episodios han dado lugar a un shojo bastante original, del que hablaremos en profundidad el **mes que viene**.

Inicial D fue un anime bastante popular el año pasado, y ya tenemos su segunda parte; se han filtardo pocos detalle si pero por lo visto la fecha definitiva del estreno será en julio. el protagonista es **Takumi Fujiwara**, el hijo de un piloto muy famoso, valiente y esforzado, y eso facilita que su hijo, nada más llegar a la edad necesaria, pueda pilotar en combate.



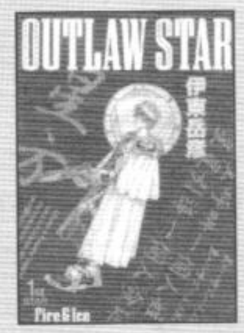
LO MAS VENDIDO

ANIMAGE 5

1- OUTLAW STAR Nº3

Guión y dibujos: Takehiko Itoh
Editorial: Shueisha

El autor de *Ryu Knight* parece que ha encontrado una historia que gusta, un manga protagonizado por una especie de Han Solo mujeriego y camorrista que pronto veremos en España.



2- CARD CAPTOR SAKURA Nº 8

Autoras: Clamp
Editorial:Kodansha

El manga de Clamp sigue con buena salud, ahora con los cambios de personalidad repentinos de Yukiito, que empieza a parecer esquizofrénico, y la moda de regalar un osito de peluche a tu amor.

3- FUTARI ECCHI Nº 6

Guión y dibujos: Aju Koku
Editorial: Hakusensha

Debe ser bueno, porque el sexto volumen ha subido como quien no quiere la cosa hasta el tercer lugar cuando hace dos meses llegó a número 1 sin despeinarse.

4- SERAPHIC FEATHER Nº 5

Guión y dibujos: Hiroyuki Utatane
Editorial: Kodansha

Uno de los autores más sugerentes del manga japonés vuelve a la carga con esta historia tan conocida por los lectores españoles; parece ser que Utatane se ha sacudido la morrina y empieza a funcionar de nuevo.

5- KARESHI KANOJO NO JIJO Nº 7

Guión y dibujos:
Editorial: Hakusensha

El manga en el que Hideaki Anno se inspiró para su última serie de televisión es el más beneficiado con todo el tinglado que se ha montado a su alrededor, escalando puesto de venta rápidamente.

EL PODIUM

AYASHI NO CERES

El décimo tomo de la obra en curso de Yuu Watase, la aclamada autora de *Fushigi Yuugi*, ha aparecido como llovido del cielo para este Salón del Manga. Shogakukan sigue premiando a una de sus autoras shojo más populares, pero si queréis que os diga la verdad, como humilde lectora, cada vez encuentro la historia más sosa y fuera de lugar.

Por si no lo sabéis, es un manga basado en una antigua leyenda japonesa en la que una mujer celestial, una Ceres, se vio obligada a quedarse en nuestro mundo porque un humano le robó un velo que necesitaba para volver al cielo. Se casó con este hombre y tuvo un hijo, pero en cuanto recuperó el velo volvió a su mundo. Aya, por lo visto, es descendiente directa de Ceres, y por eso su familia, para evitar males mayores, deciden matarla. Ella se resiste como un poco, y un atractivo chico la salva de sus perseguidores. Acaba bajo la protección de la familia de Yuuhi, un maestro de artes marciales de su edad que acaba loco por sus huesos, pero pronto la historia degenera y no se sabe si es un manga de amor, si de ciencia ficción o una sucesión de páginas con bonitos dibujos y algo de guión para que la gente no se aburra. La historia es de lo más intrincada posible, el gemelo de aya l abusca para llevársela al huerto, Yuuhi lo intenta sin mayor éxito, todos están locos por ella. De momento ya han aparecido como cinco Ceres, la familia de Aya se dedica a fabricarlas en masa, su amor está para el arrastre y yo me aburro cada tomo más. ¿Y por qué me lo compro?

Sinceramente, buena pregunta.

© 1999, Yuu Watase, Shogakukan

LA LISTA DE LA COMPRA

OZN **nº 6 (japonés). Media Works. Por Shiro Ohno. ISBN 4-07-310611-2**

Esta serie sigue con buena salud en su país de origen, con nuevos personajes y desvelando la trama, cada vez más complicada. Pobrecita Miau-Miau.

Rash!! **(francés). Tonkam. Por Tsukasa Hojo. ISBN 2-912628-54-7.**

Por fin tenemos en un idioma comprensible el intento de Hojo de hacer una versión de City Hunter femenina. No tuvo demasiado éxito pero el resultado es bastante interesante.

Ruroni Kenshin **nº 25 (japonés). Shueisha. Por Nobuhiro Watsuki. ISBN 4-08-872696-0.**

Cada vez parece más difícil que Kenshin logre recuperarse de el daño que su cuñadito Enishi le ha inflingido. Pero ahora Enishi ha decidido matarle...

I''s nº 9 (japonés). Shueisha. Por Masakazu Katsura. ISBN 4-08-872681-2.

Más enredos, más chicas guapas, más dudas para el pobre Ichitaka. El dibujo, como siempre, soberbio, pero el guión necesita definición.

USA

El **próximo estreno** en los Estados Unidos de **Castle in the Sky**, más conocida como **Laputa**, va viento en popa y, aunque parece ser que **se estrenará en el 2000**, y posiblemente también se podrá ver en los cines, sí sabemos que **Joe Hisaishi**, el compositor de la banda sonora original y quien ha decidido modificarla, está en Seattle para comenzar las tareas de grabación con al orquesta local.

Five Star Stories, el manga de mamoru Nagano, pronto tendrá una **versión en inglés**. Pero no es tan fácil, es una especie de edición limitada con un único punto de venta, la cadena de librerías Kinokuniya. De locos, vamos.

El **UCLA Film and Television Archive** está organizando para el 8 de junio un festival dedicado a la animación japonesa titulado *Samurai Cyborgs and Outrageous Babes*. Lo más interesante es, sin duda, la proyección del último trabajo de **Mamoru Oshii**, **Jinro**, retitulado para la ocasión como Wolf Brigade, y además contarán con la presencia del director del film, Okiura Hiroyuki.

Si sois compradores habituales de la revista Previews, el catálogo de venta por correo norteamericano, os gustará saber de los próximos lanzamientos de anime. Por un lado tenemos **Cowboy Beebop**, uno de esos anime que, a la chita callando, han logrado hacerse un hueco en las competitivas pantallas japonesas a base de originalidad y buenas historias. **Serial experiments Lain**, una serie de televisón de 12 capítulos etiquetada de experimental en su país de origen pero que por lo visto no está tan mal. **Saber Marionette R**, una de las óperas primas de Akahori, llena de chicas guapas y complecientes también aparecerá pronto en Iso USA, así como la **segunda serie de televisión de El Hazard**, que también va a ser editada próximamente, aunque debe competir con clásicos como Queen Emeraldas o Black Jack.

Y siguiendo con Mononoke, se confirma su estreno el 9 de julio y de paso que **Hyperion Book**, una de las editoriales de **Disney**, van a sacar a la venta una versión americana del **art-book de Mononoke Hime**, que aparecerá en julio a 29.95 dólares; y prometen que será igualita al original, sólo invertirán las páginas y traducirán los textos.

Central Park Media, otra de las editoras metidas de lleno en el anime, ha anunciado que tiene los derechos de **Shamanic Princess**, un anime de magical girls que comentamos hace un par de números, y con un diseño francamente atractivo.

Siguiendo con el anime, también podremos disfrutar vía importación de la serie de televisión de **Outlaw Star**, cuyo manga se editará en octubre, y de la **nueva serie de Lodoss**, que comentamos hace pocos meses y cuyo manga está editando Norma Editorial.

EUROPA

ITALIA

Star Comics nos sorprende con **Cat´s Eyes**, el primer manga famoso de Tsukasa Hojo, y con una pequeña maravilla, **Touch-Bateadores** de Mitsuru Adachi, así como **Patlabor**, que desde que se emite por televisión parece tener mucho éxito.

Planet Manga, la editorial shojo casi por excelencia, ha decidido publicar, aparte de *Marmalade y Please save my earth*, **Goginko Monogatori**, cuyo anime se emitió -censurado-, en Italia. Más novedades, la nueva serie de **Lodoss, Yugo, Geobreeders, Ryu Knight, Slayers** y **Lost Universe**, ambas de los mismos creadores.

Dynamic Italia sigue con los clásicos, en esta ocasión con Mitsuteru Yokoyama, del autor de **Giant Robot**, y también editan maravillosos vídeos, como la OVA de Queen Esmeraldas y la saga de las sirenas de Rumiko Takahashi. Como colofón, **Serial Experiment Lain**, la cuarta cinta de Giant Robot, la décima de **Dragon Ball**, más **Tenchi Muyo!**, **Wedding Peach DX** y la última OVA de **Night Warriors**.

Slam Dunk ha pasado de la televisión y **Yamato Vídeo** la edita directamente en vídeo, igual que **Berserk**, cuyo manga aquí se tituló *Gatsu el guerrero negro* y cuyo anime fue retirado de las pantallas japonesas. También apuestan por **Cowboy Bebop, Techno Ninja Gatchaman, Fire Force Dna Sights 999.9**, la película de **Ruroni Kenshin**, la **Harlock Saga-L'anello dei Nibelunghi**, el anime de **Kirara**, la nueva OVA de **Magic Knight Rayearth** y **Galaxy Fraulein Yuna**. Un panorama de lo más envidiable.

No sólo tienen anime fantástico por un tubo, sino que además el anime en televisión tampoco está mal. **Mediaset** emite *Holly e Benji*, un título que nos suena bastante, siguen con **Lady Oscar** y con **Prendi il mondo e vai**, cuyo manga edita Star Comics. Y para finalizarlo todo elegantemente, **Hanayori dango**, un shojo muy popular en Japón con una temática bastante más realista y "adulta".

FRANCIA

La edición de la novela de **Video Girl** es de lo más interesante, pero según las últimas noticias que tenemos parece ser que **Tonkam Francia** no está muy segura de qué hacer, porque claro, ¿cómo editan la novela? ¿En tomo, como el original? ¿Separando las historias? También se baraja la opción de reeditar la OVA para venderla en un cofre junto a la novela, pero como no hay nada seguro deberemos armarnos de paciencia, a ver qué pasa.

Glénat sigue fuerte, volviendo a la carga con **Ashen Victor**, que por lo visto han rebautizado como **Ashman**, un manga del autor de Alita, **Yukito Kishiro**, totalmente basado en el motorball; es decir, volvemos al Patio de los Desperdicios pero sin Alita. De todos modos quién lo diría, porque el estilo de Kishiro se ha americanizado increíblemente, siendo muy similar al de Frank Miller, y cuesta reconocerlo. ¿El precio? 132 páginas a 78 francos

UMI GA KIKOERU

LA PICOTA

Minami

4

Es una película muy bonita, que logra recrear perfectamente el ambiente de los jóvenes adolescentes. Creo que se acerca bastante a la mentalidad de un instituto rural japonés, es bastante curioso. Los diseños son algo más realistas pero en conjunto es una muy buena película.

Laura Santiago

3

Es la que menos me gusta de Ghibli. El tema lo encuentro insulso, una pija de ciudad que camela a su antojo a todos los chicos, y eso de que se reencuentren en la estación un año después lo encuentro irreal. Eso sí, está espléndidamente realizada. Sólo por eso vale la pena.

Miguel de la Torre

4

Se nota que no es una película de Miyazaki y compañía por ciertos detalles, es como más fresca, más juvenil, pero le falta la ternura y el saber hacer que suele imprimir el maestro. Pero para ser un especial de televisión lo encuentro genial, aunque creo que otras producciones de la casa la superan ampliamente.

Helena Martí

Como hasta el momento sólo había visto *Totoro* y *Kiki*, o *Nicky*, me ha sorprendido agradablemente. Por muy bonitas que fueran las otras dos, en ésta los protagonistas son algo más cercanos a mí, y puedo identificarme con algunas situaciones. Excelente: Ghibli para adolescentes. Para que se vea que entre los jóvenes japoneses y nosotros no hay tanta diferencia.

5

El 5 de mayo de 1993 se emitió este especial de televisión dirigido y llevado a cabo por las jóvenes promesas del Studio Ghibli.

ELF WO KARU MONOTACHI

por Minami

ANIME

Los animes con más posibilidades de éxito son aquellos que cuentan con una historia entretenida, fantástica, sin demasiadas complicaciones y, destinados mayoritariamente a chicos jóvenes, con abundantes carnes femeninas. Esta es una descripción como cualquier otra de *Those who hunt Elfs*, una serie de televisión totalmente desquiciada con un planteamiento muy, muy sencillo. Un musculitos, dos chicas y su tanque, por una de esas cosas que pasan, acaban en otro mundo en plan fantasía heroica, con elfos de grandes orejas y todo. Sólo hay un modo para que puedan volver a su tiempo, y es reunir a cinco hembras elfo con unas marcas especiales en su cuerpo, que han de formar una especie de mapa. Bueno, la historia tampoco parece para tanto, pero es que resulta que enfocan el tema de un modo políticamente incorrecto: en vez de acercarse amablemente a las señoritas elfas e investigar elegantemente si tienen alguna marca especial, ellos van por el método directo de quitarles la ropa o espiarlas mientras se bañan con tal de ver si sobre su clara piel hay o no la marca famosa. Obviamente, a las chicas elfo esa panda de degenerados no les hace ni pizca de gracia, pero ellos no se amilana y siguen adelante con su misión, desnudando chicas a diestro y siniestro.

Hay dos series de televisión de doce capítulos, una emitida desde octubre a diciembre del 96 y otra emitida sobre las mismas fechas un año más tarde. El diseño de personajes es atractivo, usando el tópico creado por Nobuteru Yuuki para que los elfos luzcan enormes orejas, pero es tan divertido, más bien tan absurdo, que es entretenido. Y por si fuera poco, no demasiado difícil de conseguir, porque está en la lista de novedades de ADV, la editora de vídeo norteamericana, así que si os ha entrado el gusanillo y tenéis un vídeo multisistema podréis haceros con esta serie.

FICHA

DIRECTOR: ICHIRYO KATAYAMA
DISEÑADOR: KEINICHI GOTO
PRODUCCIÓN: AMUSE, TX

© 1996, TX

ZASHIKI ONNA

Por Laura Santiago

La palabra *zashiki* es muy curiosa, significa habitación con tatamis; y como *onna* es mujer, la traducción de este título de Minetaro Mochizuki, el autor de *Dragon Head*, es por lo menos interesante. Y la cosa no se queda en el título, porque la historia también es muy extraña. El protagonista es Mori, un estudiante universitario que tiene un piso alquilado en un edificio de apartamentos. Resulta que un día, una mujer muy extraña empieza a llamar a su vecino, otro compañero de facultad, que por lo visto no está en casa. Es una mujer extraña, con pelo largo y aspecto descuidado. Durante varios día busca a su vecino, pero acaba metiéndose en su vida y convirtiéndola en un infierno. Lo acosa, se mete en su casa y saca una copia de la llave, y acaba intentando matar a un amigo suyo que intentaba ayudarlo, asustando a su medio novia, incendiando su piso e intentando matarlo en el hospital. Una historia bastante alejada de lo que estamos acostumbrados, con un dibujo muy particular y, en definitiva, un manga diferente.

No es el tipo de manga que te atrae por su dibujo, o por el guión, porque en general es un manga oscuro y hasta cierto punto, deprimente. Pero es de esas obras que, si le das una oportunidad, suelen estar muy bien, sobre todo porque tienen una historia que explicar, y en la mayor parte de los casos bastante interesante. Si habéis visto *Dragon Head*, del mismo autor, y ahora disponible en francés, es más de lo mismo, una historia recopilada en un único tomo con su principio y su final. Es para otakus que busquen algo más en un manga, porque ni las chicas son guapas y tetonas, ni los chicos esforzados héroes dispuestos a llevar la paz al mundo. Son chicos normales y corrientes... atrapados en circunstancias anormales.

FICHA
AUTOR: MINETARO MOCHIZUKI
EDITORIAL: KODANSHA
ISBN 4-06-3194124

© 1993, Minetaro Mochizuki, Kodanshal.

TOSHINDEN

por Miguel de la Torre

MANGA

Toshinden es el típico ejemplo de videojuego que tiene éxito y que inmediatamente genera manga y anime. El anime lo hemos comentado en un par de ocasiones, dirigido por Masami Obhari y con diseños de Tsukasa Kotobuki, pero esta es la primera vez que nos encontramos con el manga.

La editorial es Kadokawa, con una división enterita especializada en mangas basados en otros productos -videojuegos, anime, rol... lo que les echen-, y en esta ocasión tenemos un producto resultón, sin demasiadas complicaciones. Por un lado, el protagonista, Eiji Shinjo, un luchador que busca a su desaparecido hermano Sho mientras recorre el mundo para entrenarse, y esas cosas que hacen los luchadores adolescentes. Cuenta con la ayuda de su mejor amigo y rival, Kayin, un escocés apasionado por el bushido -la lucha con espadas, vamos-, y que le ayuda a enfrentarse al malo malos, en este caso llamado Chaos. Tenemos androides malvados capaces de copiar los ataques de sus adversarios, oscuras organizaciones y chicas monas, un cóctel de esos que los japoneses dominan tan bien. Si habéis jugado al videojuego o visto, por un casual, el anime, la cosa no está mal, pero tampoco es que se trate de uno de esos mangas imprescindibles.

El autor es un tal Takeshi Takebayashi, que la verdad, no nos suena de nada; en el primer tomo tiene un estilo bastante parecido al manga de *Slayers* que se está editando, para que os hagáis una idea, pero a medida que la historia avanza lo hace cada vez mejor y con eso el dibujo gana mucho. No puedo decir lo mismo del guión, porque es bastante flojito, pero en fin, hay que conformarse con lo que hay. No será uno de esos mangas que pasen a la historia pero es bueno saber que existen, por eso de que tal vez acabe editado.

FICHA
AUTOR TAKESHI TAKEBAYASHI
EDITORIAL KADOKAWA SHOTEN
ISBN TOMO 1 4-04-713135-0
ISBN TOMO 2 4-04-713148-2
ISBN TOMO 3 4-04-713173-3

©1996, Takeshi Takebayashi, Kadokawa Shoten

GASARAKI

Por Minami

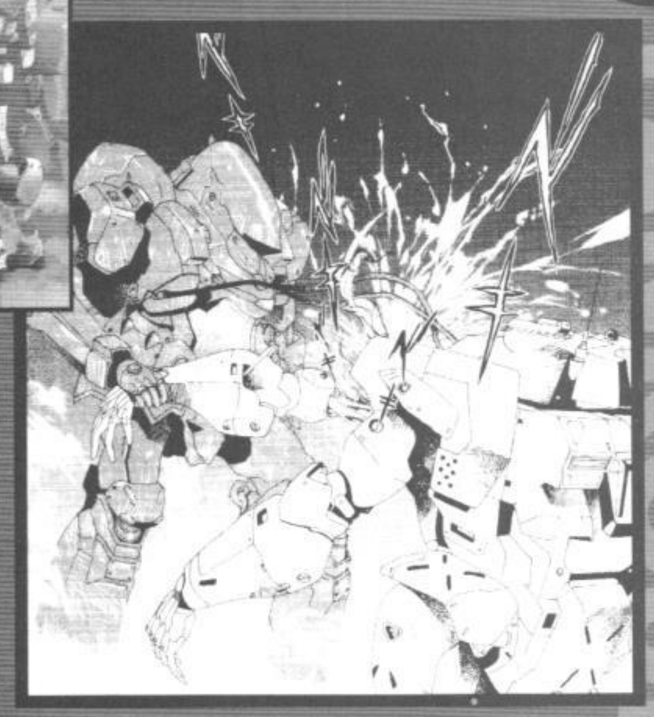
Una serie de televisión que se precie de ser famosa necesita un manga y, a poder ser, mucho merchandising. Al no vivir en Japón no podemos saber exactamente la cantidad de derivados que ha generado *Gasaraki*, pero lo que sí es seguro es que, por lo menos, ya tiene manga. En concreto, uno que se publica más o menos regularmente en la revista *Shonen Ace*, de Kadokawa, especializada en versiones del anime-la misma revista donde se publicaba *Evangelion*.

Si leísteis el artículo de *Gasaraki* del número 48, ya conocéis un poco la historia. El manga es bastante fiel al anime original, pero aún así parece que hay ciertos detalles que han sido modificado ligeramente para adaptarlos mejor a esta nueva versión, como darle más protagonismo a algunos personajes. El autor es un desconocido llamado Meimu -quién sabe, quizás bajo ese seudónimo se esconda alguien conocido-, que confiesa en la solapa que es la primera vez que dibuja un manga basado en una serie de televisión...

La historia de *Gasaraki* es una mezcla de las antiguas tradiciones japonesas con los mecha, un género que, si bien no ha pasado nunca de moda, parece que tras *Evangelion* ha vuelto a revitalizarse. El protagonista, Yushihiro, pertenece al antiguo clan Gasara, y su deber, al convertirse en hombre, es ser un miembro con pleno derecho de la familia; eso comprende desde pilotar el famoso mecha a interpretar un baile ritual, que más tarde se usa para la lucha -más bien los movimientos de esa danza pueden usarse para luchar con el mecha, a ver si me explico.

Pero Yushihiro ha tenido unos extraños sueños en los que se ve vestido como un samurai a las puertas de una ciudad y una figura encapuchada le pide que no entre, porque podría ser peligroso. Cuando le puede verle la cara resulta ser una chica de su misma edad que le advierte del peligro.

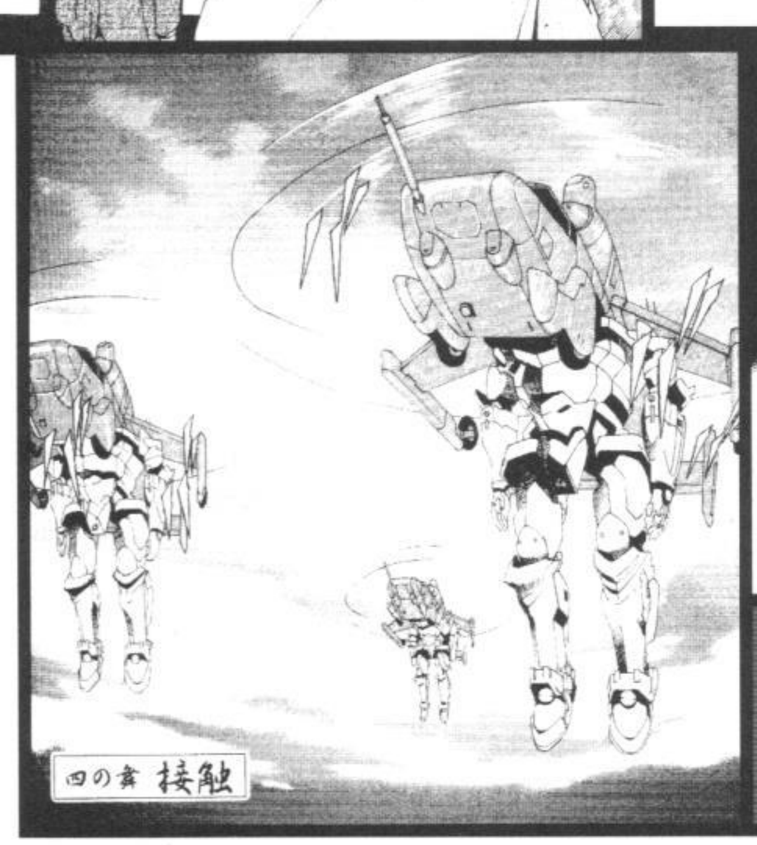
En uno de los combates lucha contra un contrincante que, mira por dónde, resulta ser la chica de sus sueños, que parece menos autista que en el anime. Pero es que la historia tiene más miga, porque por lo visto la tal Miharu es una especie de vidente de la oscura organización que está detrás de todo y que la manipula como quiere...

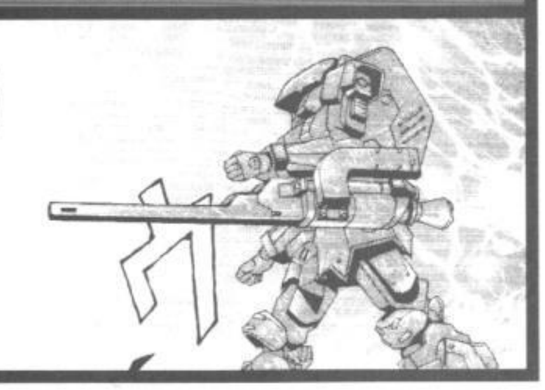


Los flash-backs y demás experiencias místicas se suceden en este primer tomo hasta que llega un momento en el que la confusión es tan grande que no se sabe qué narices pasa, sólo puedes limitarte a seguir la acción como buenamente puedas.

Las comparaciones son odiosas, pero la verdad, si nos hemos de fiar de las revistas japonesas, el anime de *Gasaraki* tiene mucha mejor pinta que el de *Brain Powerd*, por ejemplo, pero por contra su manga es más pobre. La historia a veces es demasiado confusa, el dibujo se parece al diseño del anime pero no es tan limpio, no sé, está un poco inacabado. Siempre es difícil comparar este tipo de productos, porque al fin y al cabo son dos versiones de la misma historia, o eso se pretende.

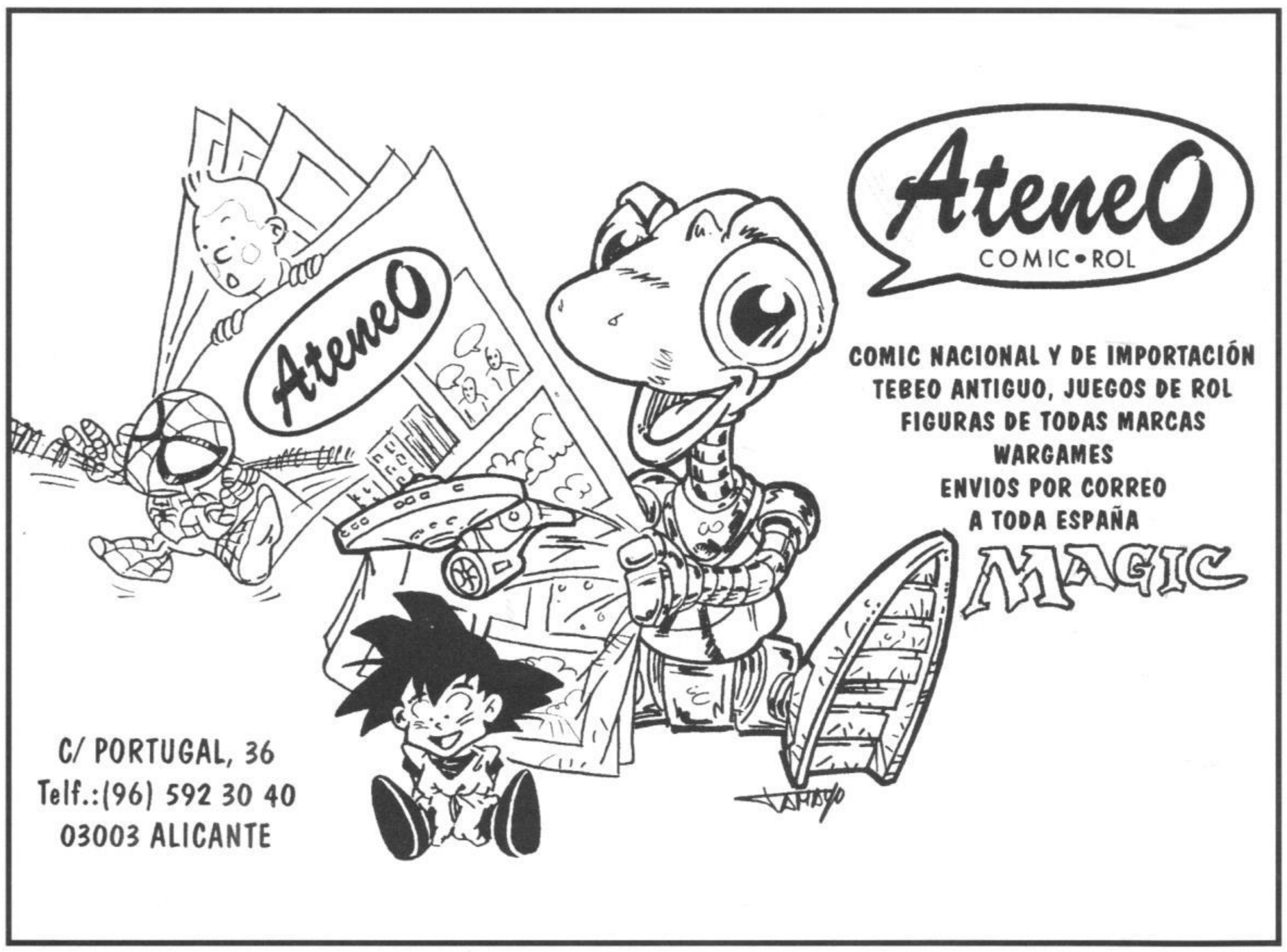
Pero de todos modos *Gasaraki* no pasará a la historia como el mejor manga del mundo. Es del montón, interesante si te gusta la historia del anime pero poco más. No tiene nada que lo haga destacar por encima de los demás, es sencillito.





FICHA

AUTOR: MEIMU
EDITORIAL:KADOKAWA SHOTEN
ISBN: 4-04-713261-6



CD'S Y CASSETTES MUSICALES

FIGURAS

CARDS

VIDEOS

ART BOOKS

BARAJAS

LLAVEROS

POSTERS

PUZZLES

República Argentina, 47 08304 Mataró (Barcelona)
Apartado De Correos 154 08300 Mataró (Barcelona)
Mvl: 610 300 333 Tlf: 93 790 70 41 Fax: 93 796 17 87

HUCHAS

CAMISETAS

GRAN POSTERS DE TELA

MANGAS

PEGATINAS

ALBUMS

SD´S

VIDEOJUEGOS

RELOJES

KITS Y MAQUETAS

MATERIAL ESCOLAR

PC - CD ROM JUEGOS

VENTA POR CORREO MUNDIAL

SOLICITA NUESTRO CATALOGO GRATUITO POR CARTA, TELEFONO O FAX

Por Pol Garcés

KEEPERCOACH: el fútbol nunca muere

Yoichi Takahashi es un autor injustamente olvidado en nuestro país. Si con el nombre no os basta, os diré que no tiene nada que ver con Rumiko Takahashi. Pero es autor de uno de los mangas más famosos en España.

por lo menos, de uno de los animes más populares. *Oliver y Benji*, la traducción española extraoficial de *Captain Tsubasa*, despertó el interés por este joven autor de manga deportivo especializado en el deporte rey español. Como no podría ser de otro modo, sus aventuras futboleras convirtieron a Oliver/Tsubasa en el héroe nacional y lograron desbancar a los telediarios porque los papás también esperaban con ansia a ver si en este episodio Oliver llegaba por fin al borde el área -tres capítulos corriendo son muchos capítulos-, y para comprobar hasta dónde llegaba su resistencia sobrehumana.

Pero este artículo no es para hablar de las virtudes o defectos de la obra de Takahashi, sino para reseñar su nuevo manga, cómo no, dedicado al fútbol.

Desde hacía un tiempo no se editaba nada nuevo de este autor, salvo casos excepcionales, y en esta ocasión tampoco tenemos grandes noticias que dar: *Keepercoach* es un recopilatorio con dos historias cortas, ambas dedicadas al deporte rey, pero bastante buenas, sobre todo teniendo en cuenta que no es un género que me apasione.

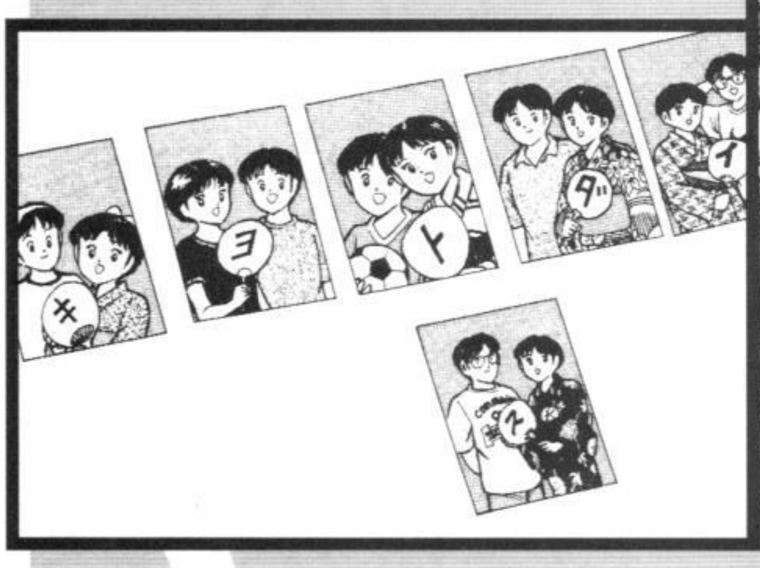
La primera, y la que da título al manga, es una historia de esas tan tiernas de adolescentes en el instituto. El trío protagonista lo forman dos chicos y una chica: ellos son Gunhi Hiba, portero, y Kiyoto Mizusawa, keepercoach -luego explico qué es, tranquilos. De ahí el título de la historia, claro. Ella es la chica, Yuka, que como os podéis imaginar bebe los vientos por nuestro protagonista principal, Kiyoto. Desde que eran niños han ido a la fiesta de vera-

KEEPERCOACH

no, cada año igual, pero por mucho que Gunhi intente sonsacarle, Kiyoto asegura que son sólo amigos.

La amistad de estos dos chicos comenzó cuando, en un partido, Kiyoto se lesiona en un brazo y debe abandonar el campo -como debe ser, y no seguir jugando como otro que yo me sé... y no me refiero a Pirri-; bien, a lo que iba, que me desconcentro: como en principio no puede jugar mucho su entrenador le ofrece un nuevo reto: ser *keepercoah*. Si tenéis mínimos conocimientos de inglés sabréis qué le está ofreciendo: "coach" es entrenador, y "keeper" es coger, la misma palabra que se usa en *goalkeeper*, o sea, portero. Le está sugiriendo que sea, nada más y nada menos, que el entrenador de un portero para que aprenda cómo debe reaccionar ante los delanteros, penalties... bueno, esas cosas del fútbol.

Pero claro, los tiros a puerta hacen que pierdas la noción del tiempo y claro, Kiyoto deja plantada, sin querer, a Yuka. La pobre tiene que quedarse sola y ver los fuegos artificiales más aburrida que un pulpo en un garaje y claro, cuando encuentra a Kiyoto le dice de todo, enseñándole las fotos de todos los años en los que habían ido juntos a la feria. Ella le lanza su abanico enfurecida y se va.



Kiyoto no le hace mucho caso, pero su amigo parece ser más listo que él, o por lo menos tener más experiencia, e intenta convencerlo de lo que realmente pasa, pero en cuanto ella le envía una foto con otro no piensa y cree que nunca le ha interesado.

Peeero ella no se rinde tan fácilmente y le ha ordenado las fotos de la feria, para que el zoquete de Kiyoto se dé cuenta de una vez de cuáles son sus sentimientos. Y es que cada año, en su abanico, Yuka pintaba una letra; si se ordenaban todas las fotografías y se añadía el último abanico, se forma la frase "Kiyoto, te quiero". Y Kiyoto, por fin, se da cuenta. Si no, era para darse con un canto en los dientes.

Bueno, que llega la final y él decide que va a ganar por ella, y que quiere demostrarle que la corresponde y tal. Para ello elige un método un poco más sutil que el de ella -que hay que reconocer que era muy japonés-, y se va por uno algo más directo. En el partido Gunhi se estampa contra el poste para detener un disparo, pero no quiere retirarse. Eso hace que Kiyoto decida que ya es hora de intervenir, se va al vestuario y reaparece para jugar con su equipo. Cuando está a punto de chutar un córner decisivo busca a Yuka entre el público, le pone un trocito de limón entre los labios y dándole un beso se lo quita. Muy bonito. Luego vuelve al campo mientras toda la grada lo comenta, chuta el córner y gana, claro. Y a partir de ahí, son todos muy felices y comen limón.

Koshu!My friend/our dream es la segunda historia de este tomo. También va de fútbol, también son estudiantes, pero bueno, es algo diferente. Kosaku y Mamoru son amigos desde siempre, y ambos juegan en el mismo equipo de fútbol juvenil. Son inseparables, pero como suele pasar, alguien se interpone entre ellos: una chica -vaya, parece la historia de *Bateadores*. Ella es Shizuka, hija de una amiga íntima de la madre de Mamoru, y por lo visto Kosaku también está interesado por ella, pero Mamoru dice que no le interesa. Hasta ahí, todos tan amigos. Mamoru hace de "celestino" invitando a Kosaku a una salida que organizan ambas familias... a la que también va Shizuka, claro. Nótese que ella parece bastante interesada en Mamoru... y Kosaku se da cuenta.

Pero el pobre chico tiene la negra porque al llegar a casa se entera de que su madre se ha ido con su hermana pequeña... y claro, ahora su padre se quiere ir de esa ciudad. Antes de irse, pasa por casa de Mamoru, donde se los encuentra en plena fiesta -lo que lo hunde aún más-, y después le confiesa a Shizuka sus sentimientos.

Pasan los años y vuelven a reencontrarse en un campeonato juvenil. Pero las cosas no son tan fáci-

les porque sólo hay un puesto para la selección nacional... deberán decidir entre los dos. Y encima, Kosaku vuelve a ver a Shizuka y al saber que aún ama a Mamoru deciden jugársela: en el partido del día siguiente quien meta un gol será su novio -de lo más bonito. Y ella, encima, emocionada. Para rematar la faena, Mamoru le confiesa a Shizuka que la ama.

El partido es emocionante, quien gane se lleva selección y chica, ¿qué más pueden pedir? Mamoru gana la final, su equipo se declara vencedor y Kosaku sabe afrontar bien la derrota, es más, incluso les desea suerte. Pasan los años, y Mamoru se ha convertido en uno de los mejores jugadores de Japón, pero una inoportuna lesión le aleja de los campos de juego y se deprime -es un chico bastante depresivo, por cierto. Cómo no, tras años de separación, Kosaku va a verle para animarlo y para decirle que va a dedicarse al fútbol, que es lo suyo, y que por fin su padre lo ha comprendido. Acaban siendo los ídolos de los niños y jurándose amistad eterna.

La historia no está mal, tiene su gracia, pero prefiero, sin duda, la primera. Tiene más gancho, es un poco más original: esta última parece un refrito de *Bateadores* -sin muertes, claro-, pero son todos tan buenos, tan perfectos, que no te la crees.

Para cerrar el tomo hay una especia de biografía del autor donde aparecen todas sus obras, cómo empezó a dibujar -por lo visto, con un palo en el suelo-, y demás menudencias.

Qué puedo decir, no es un autor que me apasione, pero sabe darle el toque justo para que un manga deportivo tenga gancho, deporte y acción: no es tan fácil. Para mi gusto debería haber evolucionado su estilo, porque lo encuentro anticuado y desproporcionado, pero bueno, para gustos los colores. Lo mejor de todo es que, al ser historias cortas es más aprovechable.

© 1999, Yoichi Takahashi, Shueisha

Por Minami

ARION

Hace unos cuatro o cinco años el mercado del anime en España estaba en pleno esplendor. Cada mes aparecían varias novedades, a cuál más interesante, títulos de sobrado prestigio fuera de nuestro país como *Ah!My goddess!*, las OVAs de *Ranma,* o títulos que pasaron desapercibidos para el aficionado, como *Wings of honneamise -Royal Space Force-*, o la película que nos ocupa, *Arion*, del desaparecido sello Cartoonia.

Entre los comentarios de gente que la ha visto destacan los que consideran que la cinta no estaba mal, pero que fallaba al ignorar por completo la mitología grecorromana, que adaptaban lo que querían y que tenía un final casi incomprensible -característica que comparte con *Akira*, todo sea dicho.

Pero es que, curiosamente, Arion tiene un encanto difícil de explicar. La historia original está basada en un universo parecido al de los dioses griegos, pero con licencias narrativas tan brutales que lo mejor es olvidarnos de lo que sabemos y tomárnoslo como viene, es decir, como una historia independiente.

La película fue estrenada el quince de marzo de 1986 y levantó mucha expectación por varios motivos bastante fundados: la productora, la gran Sunrise, conocida por las tropocientas sagas de *Gundam*, o *City Hunter*. En la producción, la conocida Tokuma Shoten, la habitual de las películas de *Studio Ghibli*. El diseñador y director es un nombre bien conocido en la industria, uno de esos profesionales ligado de algún modo a todos los *Gundams* habidos y por haber, en fin, uno de esos films que tienen todos los puntos para ser una película de culto antes de empezar. Y es que claro, la mitología europea es un tema muy socorrido para un guionista japonés porque es más exótica que la autóctona, y tiene más gracia.

El protagonista es Arion, un jovencito de lo más normal que vive en las montañas con su madre ciega, Démeter. Un día, mientras Arion trisca por las piedras, viene a visitarlos un curioso y siniestro personajes, Hades, señor del reino de los muertos. Su objetivo es llevarse al niño para convertirlo en guerrero y que sea capaz de enfrentarse a sus otros hermanos, los Titanes Zeus y Poseidón, que luchan por el poder. Démeter se niega, pero Hades logra arrastrar al niño y llevarlo a su reino, donde inicia su entrenamiento. Su madre, loca de dolor, clama al cielo, o sea, a Zeus, por su hijo, que le ha sido arrebatado por Hades.

Los años pasan, y Arion ya es un chico fuerte que ha entrenado duro en el infierno para enfrentarse a Zeus, que según Hades es el responsable de la ceguera de su madre. Escapa del infierno con la espada de Hades y acompañado de un cíclope llamado Guido para cumplir con su destino. Pero cómo no, el pobre vive engañado, y acaba en manos de las tropas de Zeus, comandadas por Ares, dios de la guerra, y Atena. En la prisión conoce a Lespina, la sirviente muda de Atena, con la que rápidamente traba amistad. Lespina se convierte inesperadamente en su aliada cuando lo libera al enterarse de que piensan matarlo.

Desde ese momento, sus vidas están unidas.

Escapa de Atena para caer en las garras de Poseidón, su padre, que lo usa para que entre en el campamento con el fin de destruir a sus enemigos. Pero cuando escapa tropieza con Hades, que le acusa de abandonarle y de usar su entrenamiento para algo contrario a sus fines -o sea, para ayudar a su enemigo Poseidón-, y antes de morir le maldice. Loco por el dolor y la fiebre Arion ataca y asesina a Poseidón: así se cumple la maldición de Hades.

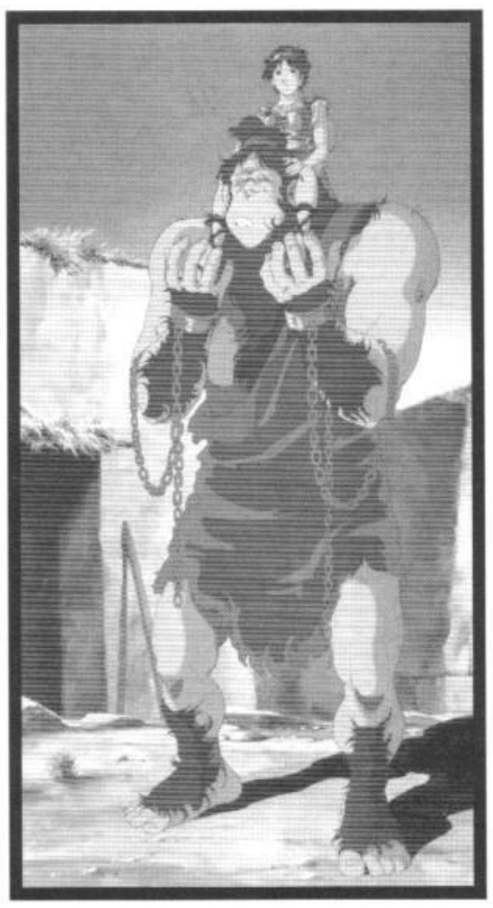
El chico escapa del campamento, porque el castigo para un parricida es la muerte; Zeus, atento a todas las evoluciones de Arion, envía a las Helenas, las diosas de la venganza, a que maten al asesino. Pero mira por dónde, a Arion las cosas le importan poco: se ha enterado de que Lespina es su hermana gemela.

Por alguna razón, Apolo, hermano de Atena, quiere a Lespina, y su ama, loca de celos, intenta matarla, pero Apolo se la lleva con él al Olimpo. Mientras tanto, Arion emprende un viaje de peregrinación en busca del conocimiento, y así se entera de la triste historia de Prometeo y Pandora, un Titán enamorado de una mujer humana que murió ante sus ojos antes de dar a luz por orden de Zeus, y fue ejecutado.

FICHA

DIRECTOR YOSHIKAZU YASUHIKO
PRODUCTOR AKIKO TANAKA, YOSHIKAZU YASUHIKO
MÚSICA JOE HISAISHI
ESTUDIO SUNRISE

Los humanos adoran en secreto a Prometeo, y le piden a Arion que los guíe para atacara el Olimpo y así derrocar la dinastía de los Titanes. Ya en palacio, Atena muere a manos de su amado Apolo, harto ya de que intente matar a Lespina, y Arion descubre su verdadero pasado: él no es hijo de la unión incestuosa de Démeter y Poseidón, sino que es hijo de Prometeo y Pandora; sobrevivió al asesinato de su madre y Démeter aceptó cuidarlo, aunque eso suponía la ceguera eterna. Lespina es realmente su hermana, y por tanto hija de Prometeo, aunque en la cinta parece confuso, y se sugiere que es el fruto del amor entre Prometeo y Démeter, por lo que los chicos son sólo hermanastros, y no gemelos -ya decía yo, porque no es que se parecieran demasiado. Este es uno de los puntos confusos de la historia, porque no se sabe si son hermanos, hermanastros o si no tienen ninguna relación.



Zeus, en su desesperación, los guía hasta su abuela, Gaea, la esposa de Urano. Ella es la verdadera instigadora de la dinastía de los Titanes, obligando a que los hijos maten a sus padres. Pero la malvada Gaea no espera que Lespina la ataque, convertida en un espíritu de luz que la destruye.

Apolo aparece en escena tan compuesto para matar a su padre y echarle la culpa, claro, y de paso para decirle a Arion que le dé a espina, porque él no sabrá aprovecharla: la desea porque quiere que sea otra Gaea para fundar su propia dinastía de Titanes. Arion se lo impide y tras una dura lucha lo mata y la paz vuelve a los humanos, y lo que es más importante, les devuelve el control de sus vidas y la necesidad de no doblegarse ante el menor deseo de los Titanes.

Como veis, si sabéis algo de mitología griega, esto no tiene casi nada que ver con los mitos originales. Pero bueno, es curioso y con un enfoque diferente. Por lo que se deduce de la historia, Zeus y su caterva de familiares no eran dioses, sino Titanes -que para el caso es casi lo mismo-, pero no inmortales. Eso le da un toque de lógica, es decir, ¿no podría ser que Zeus y los demás hubieran sido reyes poderosos que acabaran siendo deificados? No sería tan extraño, ni la primera vez.

Pero el caso es que, como ya he dicho antes, lo mejor es tomárselo con calma y pasar de todo para disfrutar de una buena historia. Maquinaciones por el poder, incesto, secuestro, castigos eternos, hay un poquito de todo, ¡ríete de *Dallas!*

Pero si sois de los interesados en los datos técnicos, os encantará esta película. Si habéis visto *Nausicäa*, seguro que la música os suena un poco. Y así debe ser, porque el compositor es el "oficial" del Studio Ghibli, Joe Hisaishi, un crack que compuso una banda sonora épica, con un tema central similar al de *Nausicäa*; además, Yoshikazu Yasuhiko, el director y diseñador, es todo un profesional que supo sacarle todo el jugo a la historia. Y claro, tiene razones para ello.

© 1986, Yoshikazu Yasuhiko, Thms

EL MANGA

Sí, quién lo hubiera dicho, pero *Arion* tiene un manga anterior a la película de lo más apañado y clavadito al anime. eso tiene una fácil explicación cuando miras el nombre del autor: Yoshikazu Yasuhiko, claro, el director del anime. Y lo que es más curioso, el manga fue editado en 1980, y la película en el 86, así que hay que estarle agradecido a la productora por permitir que el propio mangaka se hiciera cargo de la dirección y supervisión de la cinta: más fidelidad imposible.

Son cinco tomos en los que nos relatan la historia de Arion, hijo de Pandora y Prometeo, y con un destino bastante interesante que cumplir: hijo de Titanes, será el causante de la caída de éstos. Para evitarlo, o tal vez para aprovecharse de la situación, su "tío" Hades se las arregla para esclavizarlo en su reino y torcer su destino para que le beneficie.

Pero el chico tiene ideas propias, o eso del destino es muy poderoso, porque acaba huyendo del infierno y topando con las tropas de Zeus, donde conoce a Lespina, su supuesta hermana gemela.

Su padre, Poseidón, también lo usa en su propio beneficio -parece ser el destino del pobre chaval-, pero acaba muerto a manos de Arion. O sea, más o menos la película es tan fiel al manga que poco podemos decir, porque sería volver a contar la misma historia. Claro que cinco tomos permiten profundizar más en la historia, y así contar con pelos y señales el triángulo amoroso entre Pormeteo, Pandora y Démeter, y el nacimiento de los gemelos Arion y Lespina. Pero en lo gráfico debemos destacarla gran labor de Yoshikazu Yasuhiko, que hace un gran trabajo, muy expresivo y que, si queréis que os diga la verdad, no necesita demasiado japonés. No hay grandes parrafadas, ni textos que ocupen media página: es un manga muy visual, con personajes expresivos a más no poder y que te permiten seguir la historia sin ningún tipo de problema. Hay pocas tramas, trazo grueso pero controlado y grandes espacios en blanco que, a pesar de la "sencillez" logra transmitir lo necesario: la confusión de Arion, la mudez de Lespina -con movimientos de lo más expresivos-, y un realismo extraordinario en las batallas.

©1980, Yoshikazu Yasuhiko, Animeju comics

Claro, si lo comparáis con lo último de Katsura o de alguno de los autores moderno parece un poco pobre, pero qué queréis que os diga: el manga clásico suele tener una frescura desconocida en los mangas más modernos, un saber hacer que parece que se ha perdido hace tiempo. No en vano una serie tan antigua ha gozado de varias reediciones, y más para ser uno de esas obras tan poco conocidas. De veras, si tenéis la más mínima posibilidad de haceros con él, no debéis desaprovecharla, porque seguro que os lleváis una grata sorpresa.

FICHA

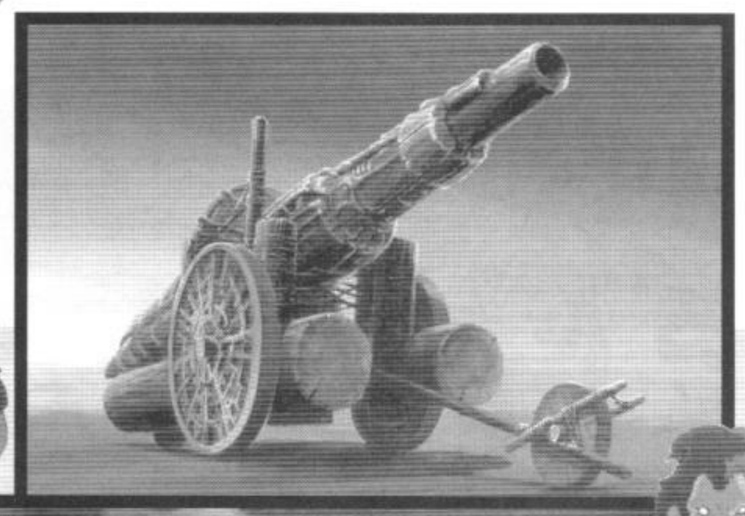
AUTOR YOSHIKAZU YASUHIKO
EDITORIAL ANIMEJU COMICS
ISBN TOMO 1 4-19-770111-X
ISBN TOMO 2 4-19-771060-7
ISBN TOMO 3 4-19-772061-0
ISBN TOMO4 4-19-773070-5

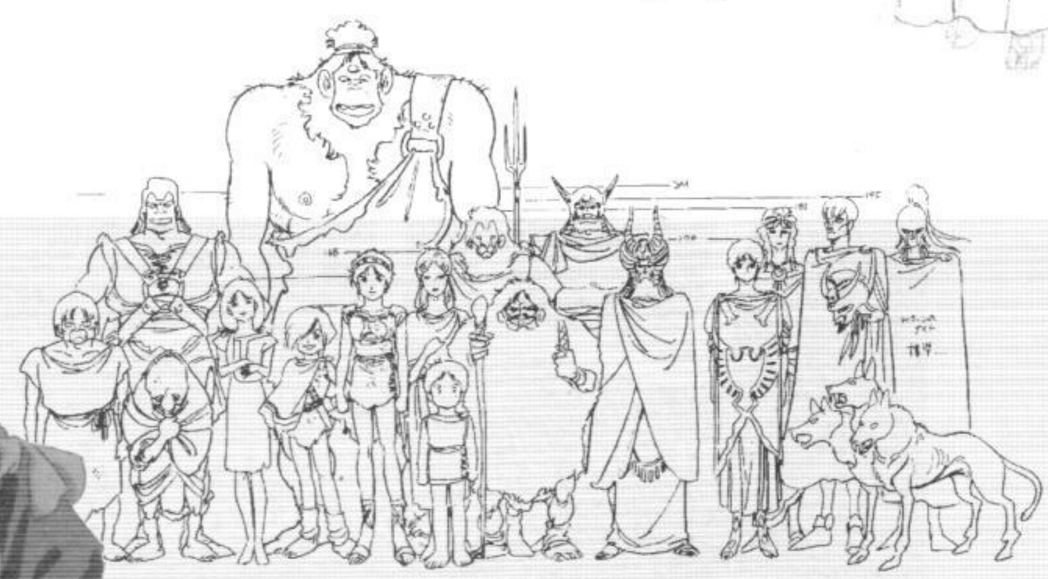
¿Y QUIÉN ES ÉL?

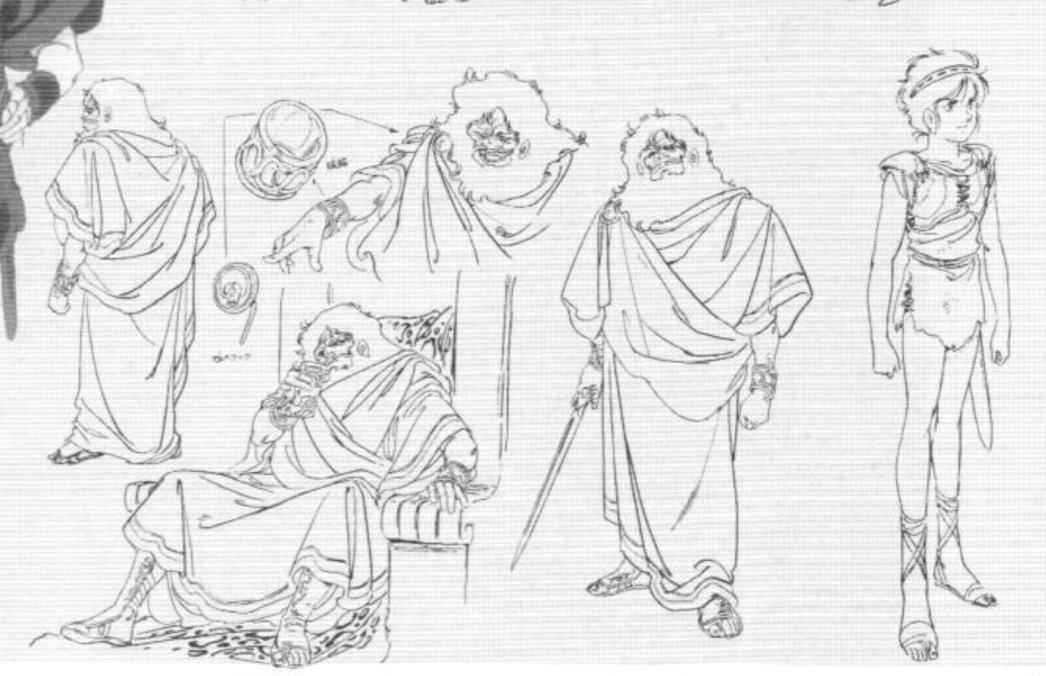
Pues es, nada más y nada menos, que Yoshikazu Yasuhiko. ¿Quién? Reacción muy comprensible, porque es un autor prácticamente desconocido por el aficionado medio... y para la mayoría de los otakus convencidos occidentales. Pero mira por dónde, Yasuhiko es uno de esos diseñadores-directores que cuenta con un curriculum impresionante y con una popularidad exorbitante en Japón. Y es que el hombre lleva trabajando en esto casi desde siempre. Debutó en el 75 haciendo los diseños de una serie de televisión titulada *Kum-Kum* y después ya se metió en faena: fue el diseñador de personajes de *Mobile suit Gundam*, y tras esta serie de televisión fue el encargado de dirigir la nueva animación de la película. Como por lo visto logró impresionar a sus jefes, se encargó de la dirección de *Mobile Suit Gundam II, "Soldiers of Sorrow"*, otra de las películas de la saga estrenada en 1981. Y en 1982 se estrenó *Mobile Suit Gundam III, "Encounters in Space"*, donde el amigo Yasuhiko volvió a pluriemplearse trabajando de director y diseñador de personajes, trabajo que ya no abandonó y que siguió ejerciendo, de uno u otro modo, en casi todas las partes de la saga de robots más famosa.

Pero claro, que os diga que ha trabajado en la mayoría de *Gundams* no ayuda nada, porque al fin y al cabo es una de esas series que jamás ha llegado a España, y que ahora empieza a verse en Europa, así que no tenéis ni idea de quién os hablo. Pero lo bueno es que este hombre también se encargó de otra cinta editada en España, en este caso por Manga Vídeo, que ha dejado un buen recuerdo en la mayoría de los corazoncitos otakus: me refiero a *Venus Wars*. La historia no era lo más maravilloso del mundo, pero era un buen anime, resultón y que se ha sumado a ese grupo de películas de semi-culto que cuenta con aficionados acérrimos. En este film hizo casi de todo, la dirigió, es el responsable de la historia original, creó el escenario y vamos, no hizo el café porque estaba ocupado.

Así que ya sabéis, es uno de esos nombres a tener en cuenta porque, con la tontería, es posible que hayáis visto media docena de trabajos suyos sin saberlo. Es un profesional excepcional, con unos libros de ilustraciones fantásticos y súper reeditados en su país de origen. La calidad de su trabajo es incuestionable y, la verdad, es uno de esos grandes olvidados por los otakus. Venga, que además de Shirow y Sadamoto hay gente tan buena... o según gusto, incluso mejor.







nostromo

juegos
comics
video

carlos cañal 24 41001 sevilla tlf/fax 954 211 818

¡IMPORTAMOS DIRECTAMENTE DESDE JAPON!

nostromo@lv426.net

¡NUEVA TIENDA!

imagenes SHOP

TE PRESENTAMOS UNA NUEVA TIENDA,
DONDE ENCONTRARÁS:

Ofertas de todo tipo / Un gran surtido en merchandising
Libros de ciencia-ficción / Material de cine / Vídeos
Posters / Rol / Warhammer / Comics (nacionales y de importación)
Libros de ilustración

TODO EN 200m² EN EL CENTRO DE VALENCIA
LA TIENDA QUE QUERÍAS.
ALGO TOTALMENTE DIFERENTE
QUE TE SORPRENDERÁ

SEGUIMOS PROPORCIONANDOTE
LOS MEJORES COMICS EN:

C/ Pelayo, 18 (46007) Valencia.
Telf.: 96 352 05 73

Y A PARTIR DE AHORA, UN NUEVO
CONCEPTO DE TIENDA EN:

C/ Ruzafa, 14 (46004) Valencia.
Telf.: 96 394 39 24

Avellanés Gil.

I- EL CHAMBARA.

"Chan-chan bara-bara" , esta es la onomatopeya que los japoneses utilizan para imitar el siniestro sonido que un sable produce al cortar la carne humana. Así pues, de la contracción de estas palabras se constituye el término " chambara" que es la forma popular para referirse a las películas de sable (ken-geki), siendo este género uno de los de mayor éxito tanto en Japón como en el extranjero.

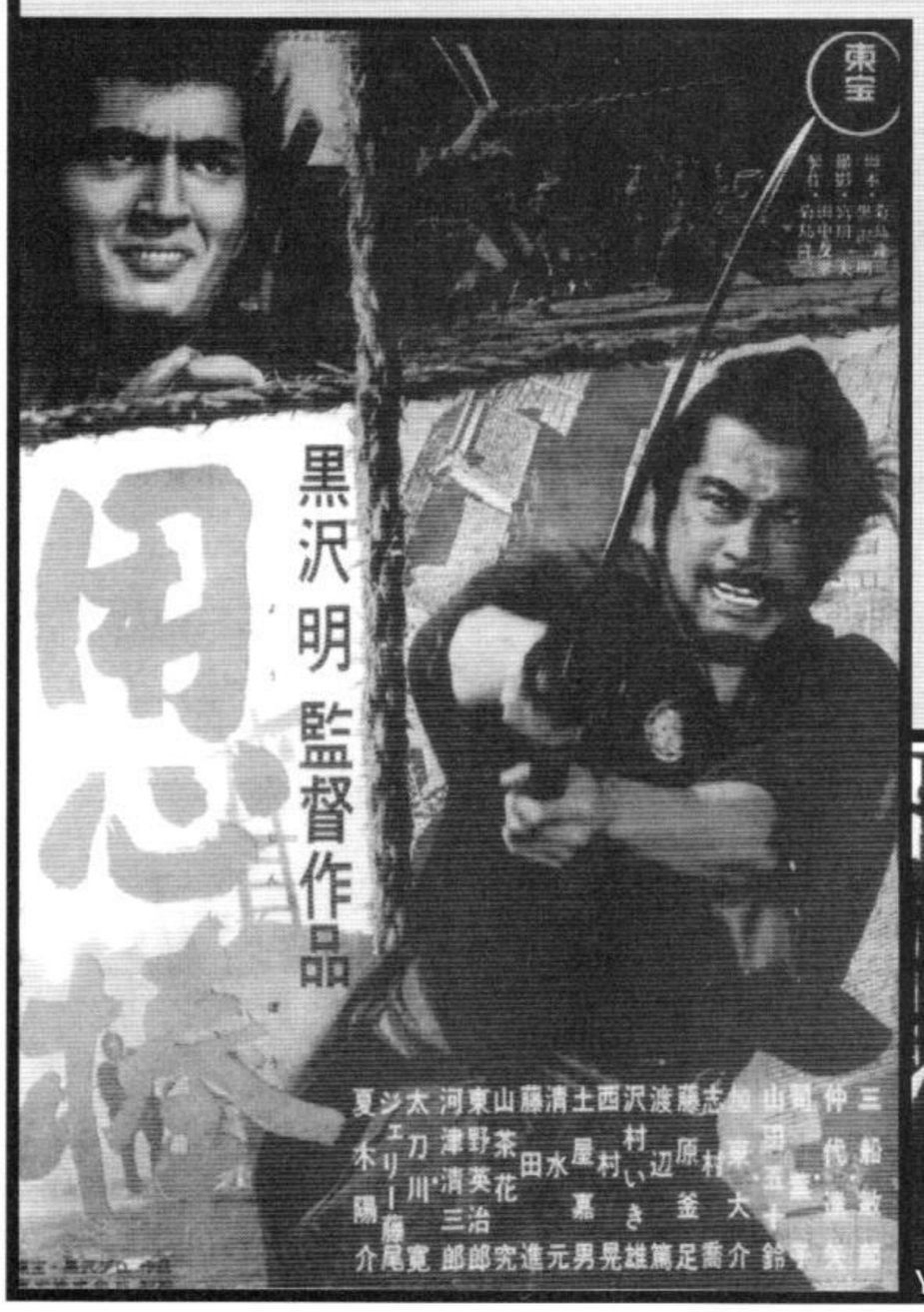
Ante todo decir que las películas de sable son un subgénero del jidai-geki o cine histórico, pero que muy pronto se convirtió en una de las piedras de toque del cine japonés.

Los inicios del chambara se remontan a principios de siglo cuando el director de teatro Shozo Makino introdujo en sus obras de Kabuki escenas de duelo con espadas, viendo el éxito obtenido con esta innovación decidió adentrarse en el mundo del cine realizando producciones de unos 10 minutos de duración. En 1.908 rodó su primer film: *Honnoji gassen* (El combate de Honnoji) protagonizado por Mastunosuke Onoe, el primer samurai cinematográfico. Tras varios cientos de producciones de Makino llegamos así a los años 20.

Durante los años 20 y 30 Japón vive un cierto liberalismo político cosa que afectará al género cinematográfico que nos ocupa. Efectivamente, las obras de este periodo tienen un cierto carácter progresista influenciado por la literatura proletaria de tendencias izquierdistas. Por otro lado se empiezan a constituir los primeros estudios que reclutan entre sus filas a jóvenes guionistas, intelectuales y rebeldes, influenciados por las películas de Makino. Estos jóvenes guionistas dotan a sus protagonistas de un cinismo que les empuja a la soledad y les acerca a la locura. No es de extrañar pues, que los héroes de este periodo sean samurais nómadas, marginados que siembran muerte y violencia por dondequiera que pasan. Un ejemplo de ello es la película *Murasaki zukin* (El capuchón escarlata, 1.923) obra influenciada por la literatura occidental y que nos presenta a un samurai rebelde y atormentado. Tampoco hay que olvidar las producciones de Daisuke Ito como *Oka seidan* (El juicio de Oka, 1.928) o *Zanjin zamba ken* (El sable que atraviesa hombres y caballos, 1.929) en las que los samurai no dudan en intervenir contra las autoridades en favor de los campesinos. De esta misma época es una de las más célebres adaptaciones de la obra de Kaizan Nakazato, *Daibotatsu toge* (El desfiladero del gran Buda) novela que consta de 30 vol menes publicados entre 1.913 y 1.931. En esta obra, que influirá en la mayoría de películas posteriores, el protagonista es un samurai psicópata y violento merced de su soledad y vacío interior. Siendo esta la obra de mayor importancia de este periodo, otros dos samurai compitieron en cuanto a popularidad se refiere. Por un lado Tsumusaburo Bando, espadachín infatigable que se perpetuó durante 20 años en las pantallas niponas y por otro el célebre Sazen Tango, samurai tuerto y manco del que se filmarían varias películas entre 1.928 y 1.939.

Daibosatsu toge (El desfiladero del gran Buda), 1960

Sichinin no samurai (Los siete samurais), 1954



De este modo llegamos a los albores de la II Guerra Mundial. Como de todos es sabido durante este periodo el gobierno japonés cambia totalmente de registro y pasa de una actitud liberalista y progresista a un nacionalismo convencido. Esto provocará la prohibición del género del ken-geki, ya que la censura no estaba dispuesta a tolerar de ninguna manera que se hiciera un héroe de un rebelde causante de tumultos y desobediencias. No así ocurrirá con el jidai-geki que centrará sus historias en la época Meiji, periodo de total sumisión al emperador, y tomará un aire propagandista en favor del discurso del gobierno. Ejemplo de este cine es Kuruma tengu (El diablo de *Kuruma*, 1.942) del reconvertido Daisuke Ito, en la que la amenaza viene representada por un extranjero. Finalizada la guerra los ocupantes americanos prohibirán también el género del jidai-geki por juzgarlo demasiado retrógrado. Esto estará a punto de causar, de rebote, la muerte del ken-geki.

Yojimbo (Mercenario), 1961

Por suerte llegan los años 50 y con ellos un resurgimiento del cine histórico, de nuevo progresista y esta vez democratizado. En las nuevas producciones los samurai se pondrán del lado del pueblo humilde. La obra más representativa de este nuevo modelo de historia sin duda es *Shichini no samurai* (Los siete samurai, 1.954) de Akira Kurosawa, película que más tarde inspiraría a Hollywood para realizar *Los siete magníficos*. En esta película los samurai se hacen ronin, mercenarios que ayudan a un pueblo en su lucha contra los bandidos, tema que se hará recurrente en posteriores producciones. De ese mismo año es *Musashi Miyamoto* (Miyamoto Musashi, 1.954) nueva versión de las andanzas del legendario espadachín-filósofo, sobre una biografía novelada escrita por Eiji Yoshinakawa. Este film protagonizado soberbiamente por Toshiro Mifune y realizado por Hiroshi Inagaki ganaría ese mismo año el Oscar a la mejor película extranjera. Sin duda alguna este galardón abrirá los ojos a occidente a este popular género cinematográfico, es por ello que durante el periodo de 1.954 a 1.968 se rodarían nuevas obras maestras del ken-geki de la mano de directores como Ozu, Kinoshita o Kurosawa. Precisamente este ¨ltimo realizaría tres obras maestras del cine japonés: *Kazushi toride no san* (La fortaleza escondida, 1.958), *Yojimbo* (Mercenario, 1.961) y *Sanjuro Tsubaki* (Tsubaki Sanjuro, 1.962), películas que siembran precedente a la hora de filmar los clásicos duelos de sable llenos de virtuosismo y violencia gráfica.

Aunque sin duda estos fueron tres de los directores que mejor supieron plasmar el espíritu del chambara, no hay porque olvidar otras producciones como *Seppuku* (Harakiri, 1.963) o *Jouichi* (Rebelión, 1.967) del director Masaki Kobayashi, películas que, gracias a su "exotismo" y a la historia de unos samurai desengañados, supieron seducir a occidente. De esta misma época es una nueva versión de la novela *Daibosatsu toge* (El desfiladero del gran Buda, 1.960) a cargo de Kenji Misumi, quizá una de las adaptaciones más bellas jamás filmadas sobre esta gran obra.

Durante este periodo también hubo grandes héroes de la pantalla, como Zato-Ichi, espadachín ciego del que se rodaron numerosas películas, sirva de ejemplo: *Zatoichi senryokubi* (Zatoichi y el tesoro de los 1.000 ryo, 1.964). Ya al final de este periodo que podríamos denominar la edad de oro del chambara se reveló un nuevo director, Hideo Gosha, que filmó varios inolvidables chambara como *Sanbiki no samurai* (Tres sucios samurai, 1.964) o *Goyokin* (Tiranía, 1.969).

Ya en los años 70 el chambara decayó drásticamente tanto a nivel popular como de producciones desapareciendo casi por completo, tan solo se podría hablar de algunas producciones como la serie-culto *Baby-cart* (Lobo solitario, 1.972) inspirada en un manga, pero sin duda alguna la época de esplendor del ken-geki ya pasó, aunque ello no es óbice para que, si tenéis la oportunidad, podáis disfrutar con alguna de las películas de esos locos espadachines.

Kuzure Okami-shinikaze ni mukai ubagurama (Lobo solitario-En la tierra de la oscuridad), 1975

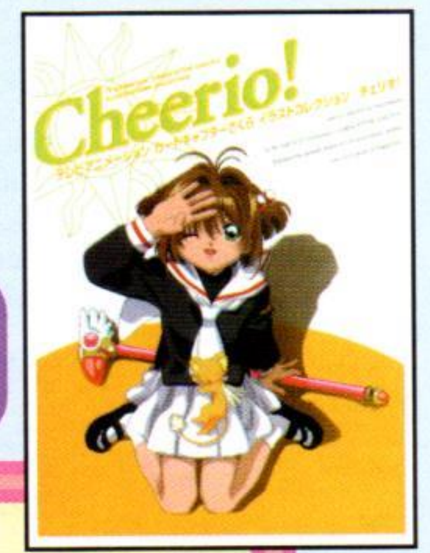
Goyokin (Tiranía), 1969

Miyamoto Musashi, 1954

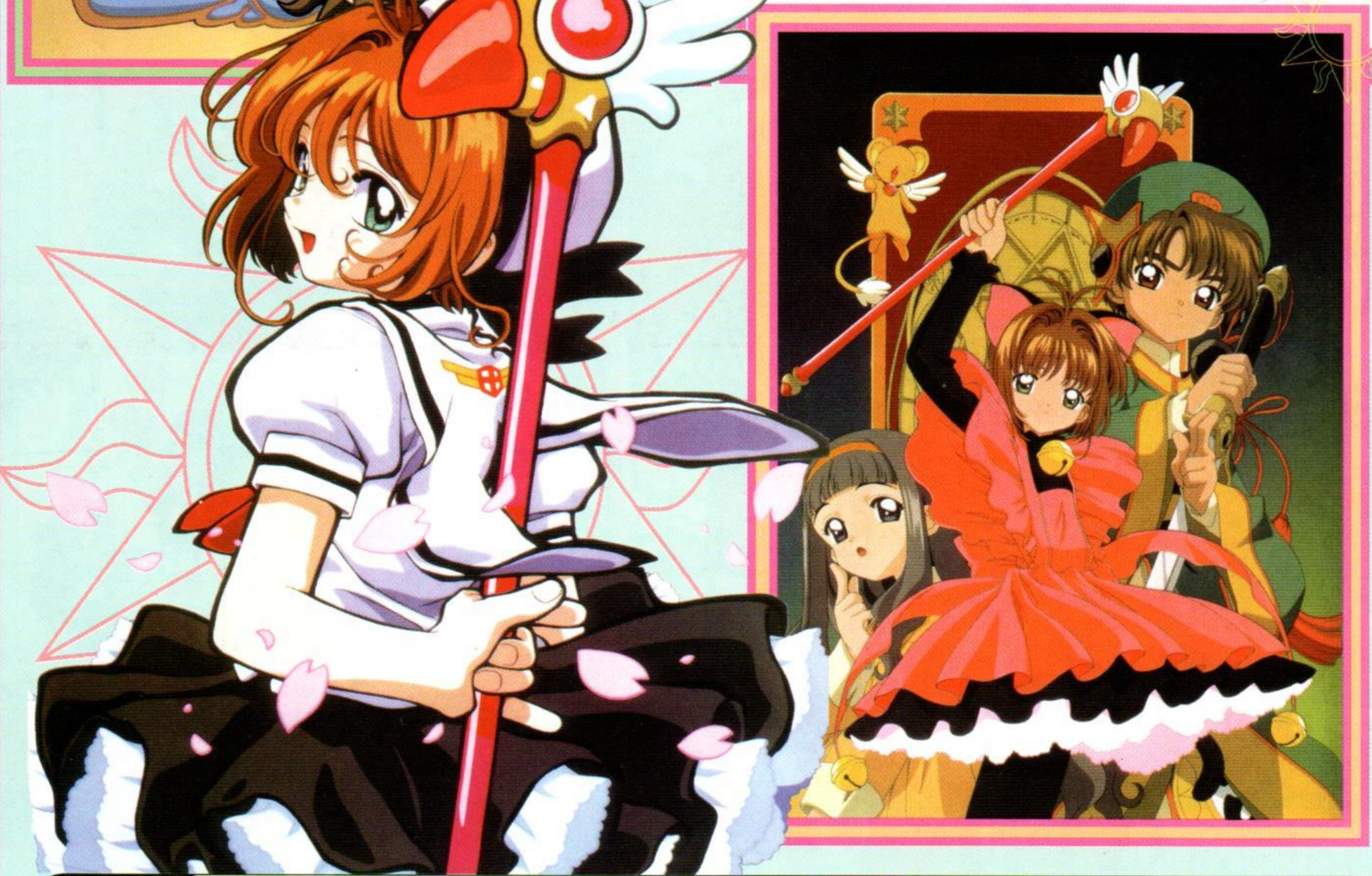
Zaitoichi y el tesoro de 1000 ryo, 1964

CHEERIO!

La fiebre desatada por la posible emisión de *Card Captor Sakura* en nuestras pantallas ha hecho que sea una de las series más buscadas. Si os gusta Clamp y el diseño del anime, *Cheerio!* es vuestro libro, montones y montones de ilustraciones preciosas dedicadas a nuestra adolescente favorita. Como libro de ilustraciones, es de lo mejor, muchas imágenes y nada de texto.



FICHA
AUTORAS: CLAMP
EDITORIAL: KODANSHA
ISBN: 4-06-324526-8



turn A GUNDAM

El siete de abril se cumplió el veinteavo aniversario de una de las series de mechas más famosas de Japón. Para celebrar como se merece este aniversario la productora, Sunrise, y los productores y responsables del proyecto casi desde sus inicios decidieron ponerse manos a la obra y celebrar el aniversario con una nueva serie de televisión ambientada en el mismo universo, pero como las sagas anteriores, con diferentes protagonistas; eso sí, los *Gundam* que no falten.

El director de *Turn A Gundam* es el veterano Yoshiyuki Tomino, un habitual de esta saga que también se encargó de la dirección de *Brain Powerd*; los diseños son de Akira Yasuda, un habitual de las adaptaciones de Capcom y que conocemos de su excelente trabajo en *Street Fighter II*. Los diseños de mechas, parte importantísima en esta serie, corren a cargo del veterano Kunio Okawara, que tiene como colaborador de lujo a Syd Mead, famoso por su colaboración en *Blade Runner*. Y la música que no falte: como en otros trabajos de Tomino, corre a cargo de Yoko Kanno, la compositora de *Escaflowne, Macross Plus, Vampire princess Miyu* o *Please save my earth*, entre otros.

El título, como veis, es algo curioso, pero tiene su explicación: la A invertida en un símbolo lógico llamado quantificador universal que viene a indicar todos los elementos de un grupo. Por lo tanto, sugiere que es una especie de compilación de los veinte años de Gundam, un intento de aglutinarlo todo de un modo más o menos coherente. Claro que todo esto son conjeturas, porque aunque la serie ya está en antena el secretismo a su alrededor es casi absoluto y se han filtrado muy pocos detalles sobre el desarrollo de la acción.

La acción nos sitúa en el año 2345 del nuevo calendario -ver cuadrito en este *Neko-file*-. Los años no pasan en balde y los habitantes de la Tierra han olvidado y perdido la tecnología y los conocimientos que les permitían la colonización de otros planetas, e incluso han olvidado que una vez habían surcado el espacio. Pero las consecuencias de las exploraciones de sus antepasados no se han borrado del todo, porque los Moonrace, una tribu perdida de orígenes lunares han recuperado la tecnología perdida y observan codiciosamente a la Tierra. Desean volver a su planeta, y para ello se ponen en contacto con los gobernantes del planeta azul para negociar la cesión de una parte de su territorio para que puedan establecerse, pero como estas cosas son lentas y las negociaciones se rompen, los Moonrace deciden que van a obtener su hogar a la fuerza.

©Sotsu Agency, Sunrise, Fuji TV.

Para evitar la invasión, o por lo menos para anticiparse a ella en la medida de lo posible, organizan una fuerza de defensa compuesta por coches y biplanos contra los mechas de los selenitas.

Pero en una guerra de estas características quienes más sufren son los inocentes, y un chico llamado Loran Seack se encuentra, de un día para otro, en medio del conflicto y con un misterioso artefacto en su poder, una reliquia de la época dorada de la colonización espacial. Con esto, su viejo mecha y la ayuda de las hijas de un poderoso señor de la Tierra, intentará detener el conflicto pero, ¿qué puede hacer un hombre solo?

LORAN SEACK
Organización Tierra
Edad 17

Con esta pinta, no puede pasar desapercibido en ninguna parte: es un miembro de los Moonrace, que llegó a la Tierra dos años antes del inicio del conflicto como conejillo de indias para comprobar si su gente se adaptaba a las condiciones de su antiguo planeta natal. Acaba tirado en un río y siendo rescatado por las hermanas Heim, y Loran entra a trabajar en las minas de la familia de las chicas, llegando a convertirse en amigo de la familia. Como cualquier chico en su situación, Loran espera con ansia el día que su gente se instale en la Tierra, pero la invasión le repulsa de tal modo que empuña las armas para defender a sus nuevos amigos de su pueblo. Como terrestre de adopción, su objetivo es reconciliar a ambas razas para que vivan en paz, pero es un proyecto muy ambicioso.

SOSHIE HEIM
Organización Tierra
Edad 15

Es la hija menor de la familia Heim, pero a pesar de ser más joven que Loran lo trata como si fuera un criado más, a pesar de se siente más que un poco atraída por su empleado lunar. El día de la invasión, Loran y Soshie estaban juntos celebrando su rito de adultos en la ciudad -Loran era mayor para eso, pero hasta el momento no lo habían aceptado como miembro de la comunidad.

Por esas cosas que pasan, Soshie se revela como una magnífica piloto.

KEITH REJE Y FRAN DOLL
Organization Tierra
Edad 17 (Keith), 17 (Fran)

Dos años atrás, Keith y Fran viajaron a la Tierra junto a Loran como avanzadilla de su gente, pero pronto perdieron contacto con Loran, y se asentaron en Knox, la capital de Inglessa. Han adoptado trabajos civiles, Keith es aprendiz en una panadería y Fran trabaja en un periódico esperando el momento de dar el salto hacia periodista.

REINA DIANA SOREL
Organización Moonrace
Edad 19

La reina Diana es la gobernante de los Moonrace, descendiente de la familia que ha liderado a los selenitas durante dos mil años. Poco después de que comience la invasión, baja a la Tierra en su transporte particular, su Soleil, para supervisar las negociaciones que pronto se establecen. Lo curioso del caso es que, no se sabe por qué, Diana es clavada, pero clavada, a Kiel Heim.

KIEL HEIM
Organización Tierra
Edad 17

Es la hija mayor de la familia Heim, una hermosa chica que posee el anillo de la reina Diana Sorel, la soberana de los Moonrace. Cuando se produce la invasión, Kiel, que no sólo es una belleza de pelo azul sino que encima es lista, pronto logra situarse como asistente y consejera del atractivo GuenThird Rheinford. Lo que decíamos, que de tonta no tiene ni un pelo.

GUEN THIRD RHEINFORD
Organización Tierra
Edad 19

Es el heredero de una aristocrática familia que gobierna Inglessa; Guen es un soñador, un genio del comercio y la industria que sueña con reindustrializar su atrasado planeta natal. Desde su primitiva estación de radioaficionado, es casi el único que se encarga de las negociaciones entre la Tierra y los Moonrace, y durante la guerra el castillo familiar de Bostonia se convierte en la base para los intentos de negociar la paz.

POE EIJI
Organización Moonrace
Rango Segundo teniente
Edad 20

Esta atractiva oficial es miembro de la corte de Diana, y la responsable de la vuelta de su gente a la Tierra. Tras tropezarse con el Turn A Gundam en el campo de batalla, recibe la misión de su superior de capturar ese mecha la precio que sea.

MESHE KUN
Organización Tierra
Edad 18

Meshe es un amigo de Soshie, e hija de un constructor de aeroplanos. Es una excelente piloto a pesar de su corta edad, y pronto enseña a los pilotos de la milicia a defender su tierra.

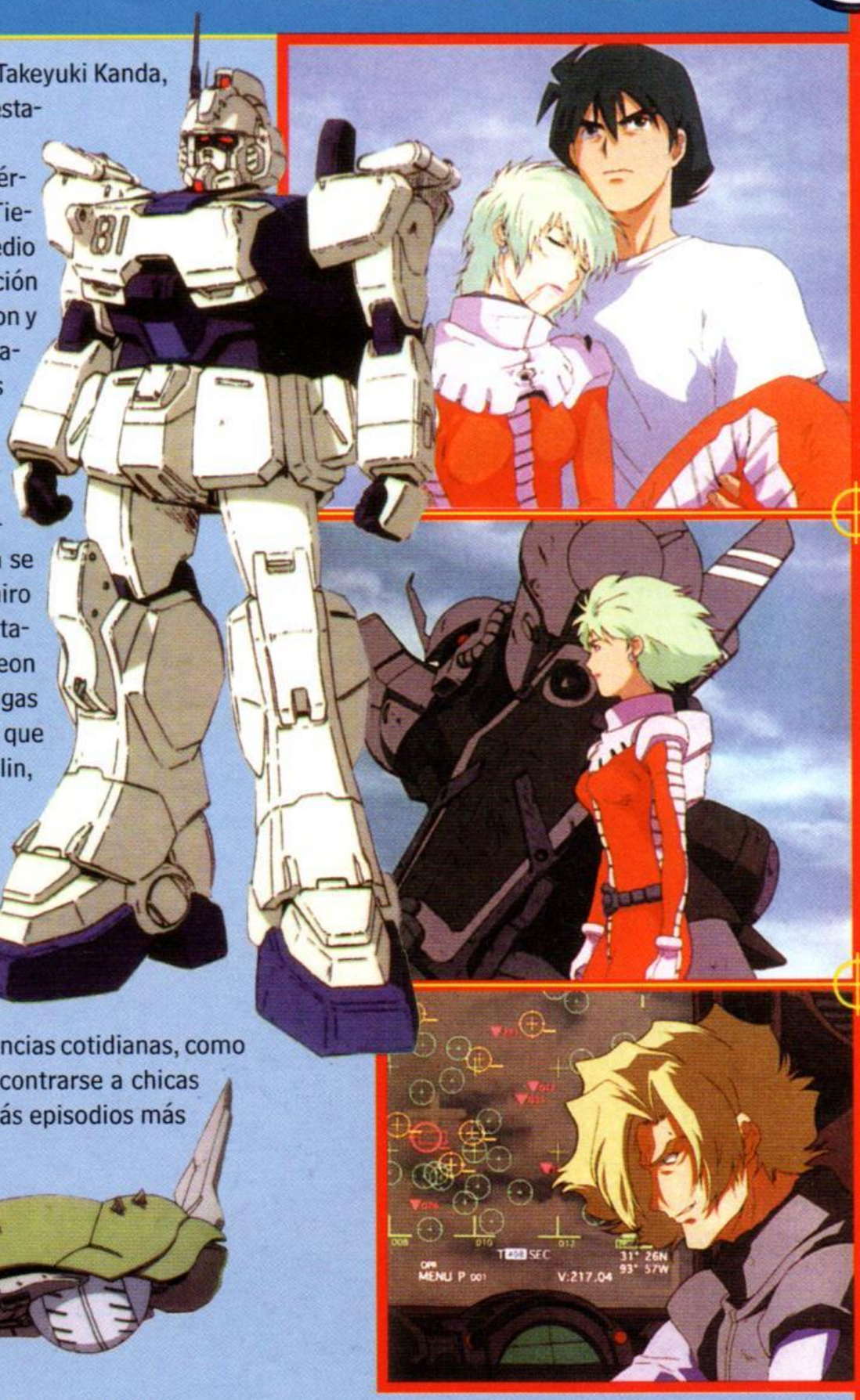
GUNDAM 08

Hablar de todos los *Gundam* en tres páginas es tan imposible que casi no nos hemos planteado esa posibilidad. Las versiones, historias paralelas y demás parafernalia que envuelve a esta serie es tan brutal, que una introducción nos ocuparía todo el espacio disponible. Así que lo dejaremos para otra vez y nos centraremos en las últimas novedades de la saga, en una OVA que ha acabado también basada en el universo *Gundam*. Nos referimos a *Kidosenshi Gundam 80MS*.

En realidad, esta OVA de diez capítulos es el último capítulo del siglo universal. Transcurre en las últimas semanas de la Guerra de 1 año, en el año 0079, centrándose en el punto de vista de los soldados rasos en vez de centrarse tanto en las aventuras de robots luchando en el espacio. Esta producción ostenta el honor de ser la OVA más larga de *Gundam*. Cuando se planteó se suponía que iba a durar unos dos años y medio, pero como en 1996 murió el veterano director Takeyuki Kanda, el proyecto no acabó como estaba previsto.

Tras la destrucción del ejército de la Federación de la Tierra, Zeon ha conquistado medio planeta, mientras la federación obtiene la tecnología de Zeon y se prepara para el contraataque. Nueve meses después del inicio de la guerra, por fin tienen sus propios mechas. Entre las fuerzas destinadas desde las colonias para ayudar a la Tierra se encuentra el joven oficial Shiro Amada, que durante una batalla con un mobile suit de Zeon acaba haciendo buenas migas con su enemigo, tras tener que refugiarse con Aina Sakhalin, su enemigo.

La estructura de estos diez episodios nos cuenta qué pasa entre los soldados, qué piensan, cómo actúan ante las órdenes de sus superiores, y nos narran sus vivencias cotidianas, como perderse en la jungla y encontrarse a chicas bañándose en el río, y demás episodios más o menos conclusivos.



©Sotsu Agency, Sunrise

¿COMO CUENTAN EL TIEMPO?

Pues muy sencillo. Cuando comenzó la carrera espacial decidieron cambiar el calendario, y empezaron a su nuevo calendario a partir de ese punto. La relación exacta entre este calendario, el del Universal century -UC- , y el After Colony, más conocido como AC. Este nuevo calendario se instauró tras la colonización y establecimiento de la primera estación permanente, por lo que a partir de Gundam W las fechas están dadas según este calendario. De todos modos la correspondencia entre ambos sistemas no es demasiado clara, pero hay que saber que todos los acontecimientos en esta serie, en general, se cuentan según el calendario UC. La cosa es difícil, porque los acontecimientos se solapan unos con otros y muchas veces no hay una coherencia entre series, pero se hace lo que se puede. De todos modos, Gundam es una gran saga: no es necesario haber visto una serie anterior para disfrutar de un Gundam.

SID MUNZA
Organización Tierra
Edad 75

Es un anticuado minero, y uno de los "empleados" de Guen Third Rheinford. Es un estudiante de la historia oscura, de los siglos olvidados de la Tierra, y Sid dedica su vida a investigar la tecnología de sus antepasados. Cree que en las montañas de Ark, donde se encuentran las minas, se ocultan increíbles tesoros... y quién sabe, puede estar en lo cierto.

PHIL ACKERMAN
Organización Moonrace
Rango Capitán
Edad 25

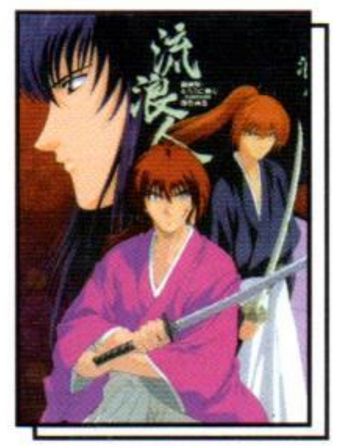
Este oficial lunar es uno de los más agresivos y radical soldados. Desoyendo las órdenes de su reina y de su superior, a sus espaldas le ordena a Poe Eiji que capture al Turn A Gundam.

AJI
Organización Moonrace
Rango Coronel

El feísimo coronel Aji es el comandante de las tropas de Diana y el líder de la primera fase del retorno de los Moonrace a la Tierra. A pesar de su agresividad inicial, pronto se toma las cosas con más calma y emprende acciones más moderadas.

RURONI KENSHIN
ILUSTRACIONES

La reciente edición de la esperadísima OVA de *Ruroni Kenshin* ha sido la excusa perfecta para que los responsables de la serie saquen a la venta este libro de ilustraciones, una recopilación de los mejores momentos de la serie y con diseños e imágenes de la nueva OVA. Si os gusta *Kenshin*, es el mejor libro que encontraréis en el mercado.



FICHA

AUTOR: NOBUHIRO WATSUKI
EDITORIAL: SHUEISHA
ISBN: 4-08-782027-0

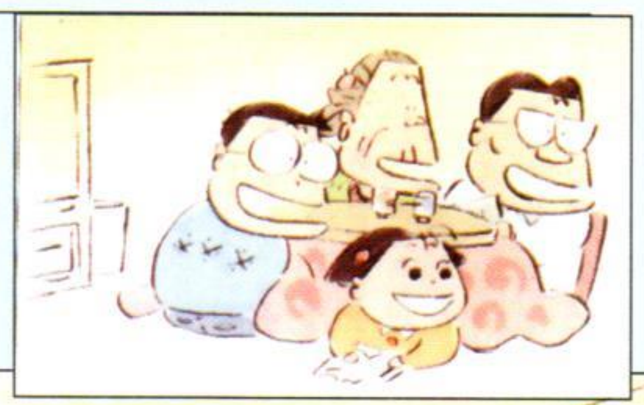
NK
悪

Tonari no Yamada-Kun

El día diez de julio, en Japón se estrenarán dos de las películas más esperadas del año: por un lado, *Star Wars: The Phantom menace*, la que se dice que es la película más esperada de la historia del cine, y *Hohokekyo Tonari no Yamada-Kun*, la nueva película del Studio Ghibli.

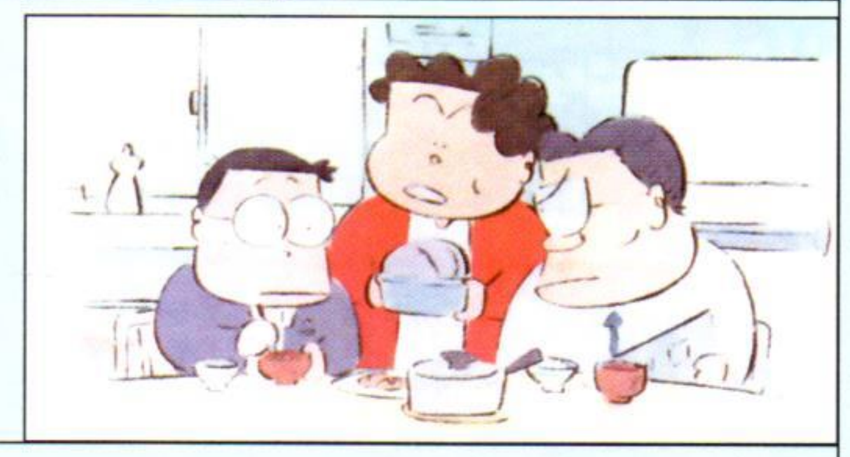
Isao Takahata es el responsable del nuevo anime del estudio; y no es tarea fácil, ya que, de algún modo, se ha trabajado duro bajo la sombra de *Mononoke Hime*, una de las películas más taquilleras en Japón y que ha sido considerada como una de las mejores de los últimos años, a pesar de ser un producto animado. No es tarea fácil, y Takahata, ahora que Miyazaki se ha retirado al Senior Studio Ghibli para tomarse la vida con más calma, ha optado por la opción más arriesgada y, en cierto modo, la mejor: decantarse por algo muy diferente del resto de producciones de la casa porque, intentar superar *Mononoke* siguiendo las mismas directrices es casi imposible.

Hisaichi Ishii es el creador del manga original, unas tiras cómicas que se publican en el prestigioso periódico *Asashi Sinbun* protagonizadas por una familia japonesa de clase media aparentemente de lo más normal. está formada por el padre, Takashi, la madre, Matsuko, Shige, la abuela, Noboru, el hijo, Nonoko, la hija y Pochi, el perro de la familia. Pero las particularidades de esta nueva producción del estudio no acaban ahí, ya que no sólo se trata de una película basada en tiras cómicas, ni tiene un diseño muy alejado des estereotipo Ghibli, sino que no han usado ni un trocito de cell para crearla: es la primera película del Studio Ghibli totalmente digital.



El motivo es menos prosaico de lo que podría pensarse: resulta que Takahata, dentro de su idea de darle un aire diferente a todo el producto, quería que predominaran los colores pastel, que la película tuviera estos tonos tan suaves que podéis ver, suponemos que para acentuar aún más la diferencia. Loa verdad es que el resultado no parece malo, pero habrá que verla animada a ver qué más han logrado con la digitalización.

Pero no os penséis que lo han hecho para reducir el presupuesto: con la tontería se ha estimado que el coste de la película es de 1,6 billones de yenes, dos billones en abril: una cantidad nada despreciable. Por si fuera poco, Disney (Buena Vista Home Entertainment Japan ha invertido el diez por ciento del coste del film a cambio de los derechos de distribución de la cinta. Sinceramente, creo que todos han quedado más o menos contentos con el trato. La idea es que los Yamada, a pesar de ser una familia algo rara, son tan agradables que deseas tenerlos por vecinos: son muy humanos y obligan al espectador a reflexionar sobre ciertos aspectos de la vida cotidiana. En ese aspecto sigue la línea de Ghibli, que las películas lleven algún tipo de mensaje que llegue al espectador.



Parece un anime experimental, que tal vez no enamore a primera vista a los fans de *Totoro* o *Mononoke*, pero siendo de quien es -no olvidéis que Takahata es el director de *Hotaru no haka*, *La tumba de las luciérnagas*, uno de los animes más crudos que he visto -, es preferible esperar cualquier cosa.

FICHA

DIRECTOR: ISAO TAKAHATA
MANGA ORIGINAL: HISAICHI ISHII

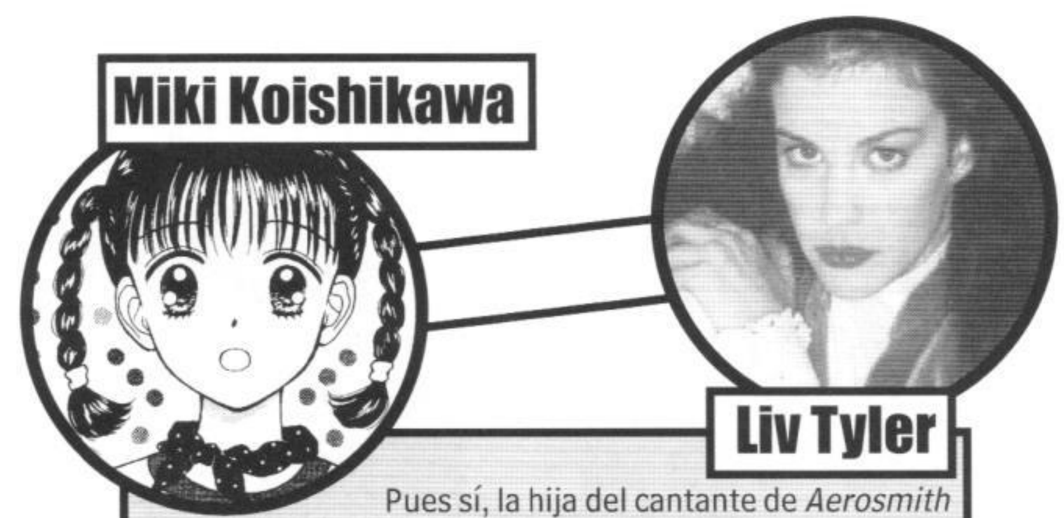
© 1999, Hisaichi Ishii, Hatajimusho, TGNHB

casting

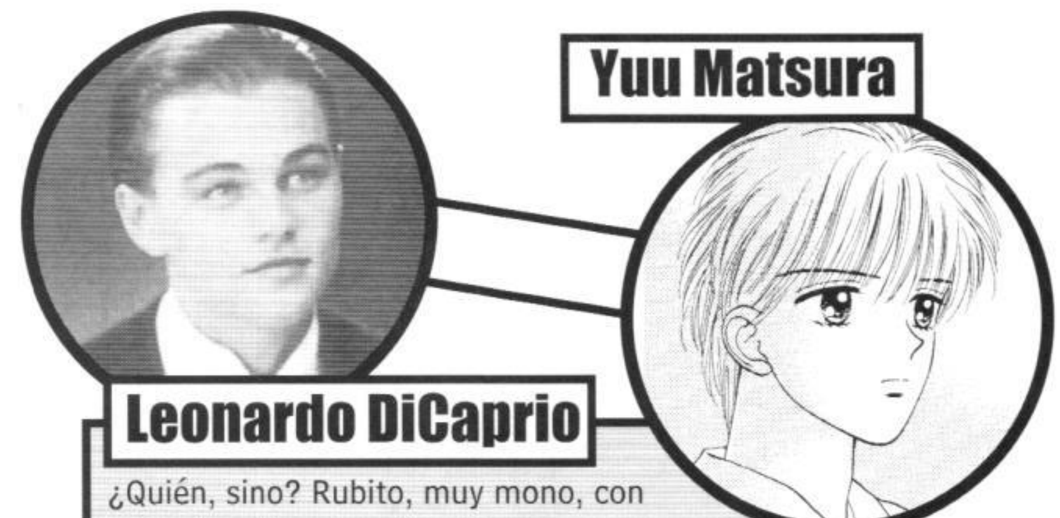
Este artículo no tiene demasiado sentido. Ni es noticia, ni es novedad, ni tiene demasiada relación con el manga y anime, sólo es una ida de la olla que nos hizo gracia. ¿Y por qué le dedicamos dos páginas? Porque, sinceramente, creemos que ya era hora de incluir algo diferente para dinamizar la revista, secciones curiosas o divertidas para romper un poco en tono serio.

Así que este mes hemos decidido homenajear a la revista norteamericana Wizard, toda una institución, buscando un imaginario casting para una más imaginaria película de *Marmalade Boy*. Así que pensando, pensando, hemos encontrado los que creemos que son los actores adecuados para los papeles protagonistas, o por lo menos que no desentonarían demasiado.

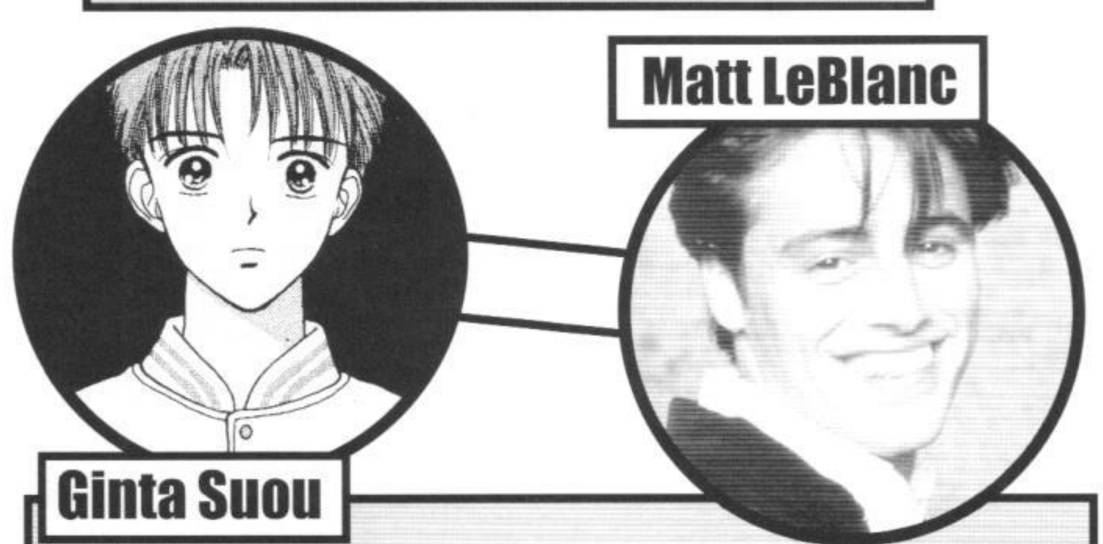
Si tenéis alguna sugerencia para esta -aperiódica- sección, hacédnoslo saber, porque claro, una no puede emborracharse cada día...



Pues sí, la hija del cantante de *Aerosmith* tiene todos los puntos para ser nuestra tontita preferida: ya demostró en *Armageddon* y *The Wonders* que no es de muchas luces -o por lo menos no lo parece-, y creemos que daría el pego. ¿Tal vez demasiado guapa?



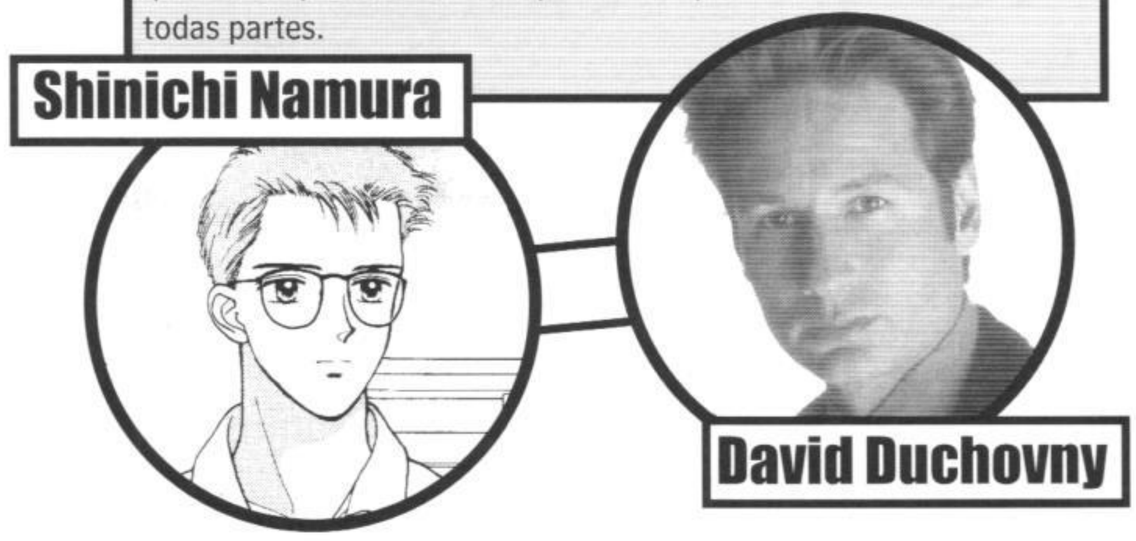
¿Quién, sino? Rubito, muy mono, con todas las chicas tras él... El rompecorazones perfecto. Vamos, que fue uno de los primeros actores que relacionamos, porque parece hecho ex-profeso para este papel.

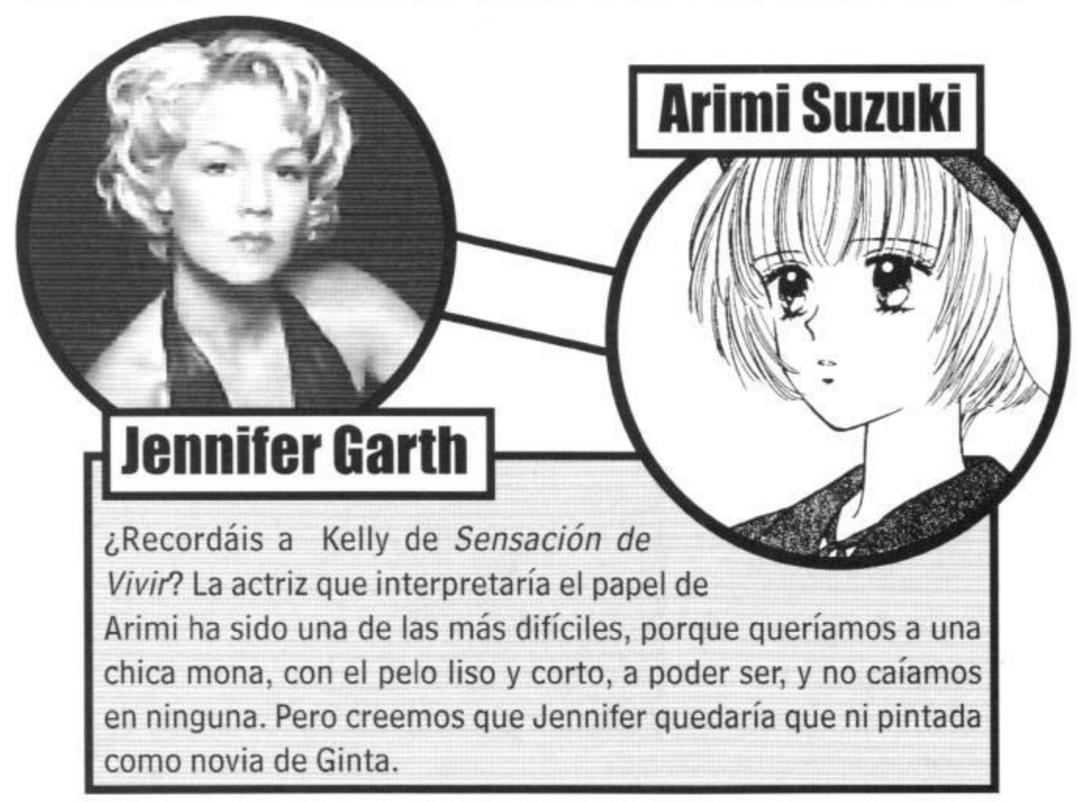


Pues sí, creemos que el Joey de *Friends* sería ideal para interpretar al mejor amigo de Miki. Por si fuera poco, físicamente se le parece un poco, moreno, no demasiado listo... Además, necesitábamos a alguien capaz de crear una duda razonable entre él y DiCaprio...

Pues eso, es una chica elegante, que ya tiene el pelo largo y rizado y que da el pego sin dificultad a la hora de interpretar el papel de una chica de buena familia. Ha demostrado ser una buena actriz en *Sentido y Sensibilidad*, *Hamlet* y *Titanic*, así que hacer de Meiko no le supondría un problema.

La frase común entre las chicas de redacción es "con este yo también pico" Y quién no... Con un profesor como éste no nos extrañaría que sus alumnas perdieran la cabeza por él. Claro que esperamos que no empiece a ver conspiraciones por todas partes.





¿Recordáis a Kelly de *Sensación de Vivir*? La actriz que interpretaría el papel de Arimi ha sido una de las más difíciles, porque queríamos a una chica mona, con el pelo liso y corto, a poder ser, y no caíamos en ninguna. Pero creemos que Jennifer quedaría que ni pintada como novia de Ginta.

Satoshi Miwa

Eduardo Noriega

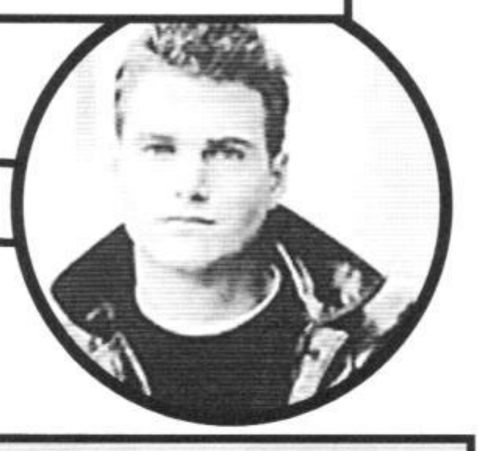
Hay que cuidar a la cantera nacional, y para interpretar al pijo presidente del consejo hemos pensado en uno de nuestros jóvenes actores más en boga últimamente. Después de *Tesis* y *Abre los ojos*, Eduardo también ha demostrado ser capaz de ser un buen actor cómico, una buena cualidad si tiene que interpretar a Miwa.

Suzu

Alicia Silverston

Características necesarias: guapa, con el pelo largo y liso y pinta de tonta. ¿Quién? Batgirl, claro. Además, ya hizo de pija tonta con media neurona en *Fuera de onda*, así que ha habido poca discusión en este papel.

Kei Tsuchiya



Chris O´Donnel

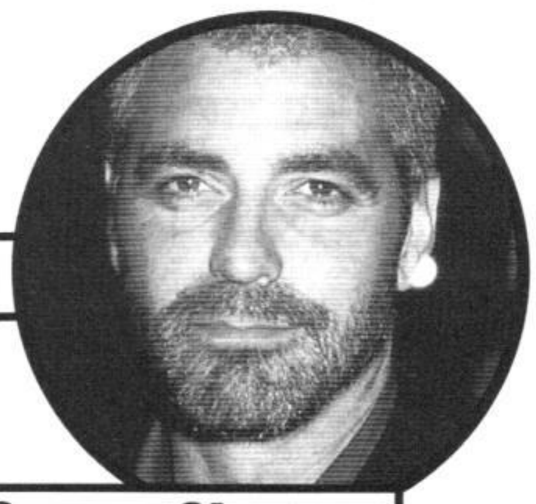
El actor ideal para este papel es uno lleno de pasión, o que por lo menos haya interpretado personajes de fuerte carácter. Y claro, también tiene que tener algo para poder competir con Yuu, aunque sea un poquito. Así que nos decidimos por Robin, que está de buen ver.

Rumi Koishikawa

Courtney Cox

Siguiendo con el staff de *Friends* nos hemos decidido por Mónica, la actriz que también parece abonada a la saga de *Scream*. Tal vez es un poco jovencita para pretender tener una hija de 16 años, pero hoy en día el maquillaje hace maravillas...

Jin Koishikawa



George Clooney

No sé yo si el protgonista de *Abierto hasta el amanecer* pega mucho con el pacífico papá de Miki, pero como ha demostrado en otras películas que es capaz de aparentar ser un tipo normal -cachas pero normal-, le hemos dado el papel.

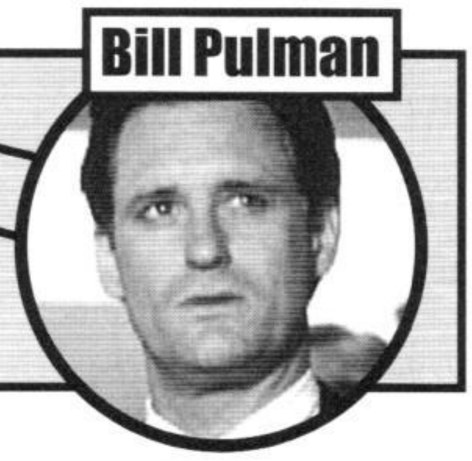
Chiyako Matsura

Michelle Pfeiffer

Otro papel que no tuvo discusión. Chiyako parece hecha ex-profeso para que la Pfeiffer la interprete. Guapa, elegante, con bastante cabeza fría... La actriz ideal. Y además con la edad justa. De algún sitio tenía que sacar Yuu su atractivo...

Johji Matsura

El padre de Yuu es una buena persona, de lo más amable, así que Bill Pulman, el presidente de los USA en *Independence Day* o el chico de Sandra Bullock en *Mientras dormías* también ha caído por su propio peso. ¿A que hacen buen pareja?



Bill Pulman

Por Minami

ADOLF

EN CARTERA

Entre las noticias confirmadas en el Salón del cómic de Barcelona destaca una, por parte de Planeta, de lo más interesante: por fin tienen los derechos de *Adolf* y van a publicarlo de una buena vez. Se trata de un manga del genial Osamu Tezuka, una novela en forma de manga que hará las delicias de todos aquellos que se decidan a comprarlo. Porque tengo que decirlo, a mí Tezuka no me emociona pero *Adolf* es uno de los mejores mangas que he leído.

La historia está ambientada durante la segunda Guerra Mundial, y centrada en los tres Adolfs de la historia: Hitler y dos chicos, uno germano-japonés y otro judío que viven en Japón. El hilo conductor es un periodista japonés que va a Berlín para cubrir los Juegos Olímpicos y se ve metido en una conspiración de altos vuelos que acaba con la vida de su hermano y lo convierte en uno de los objetivos de las SS. Pero la trama está basada en unos documentos secretos, cuyo contendido podría destruir al dictador: y es que, por lo visto, Hitler es nieto de un judío, y por lo tanto miembro de la raza que odia e intenta exterminar. Nuestro amigo el periodista intenta descubrir la verdad, pero un hombre solo no puede enfrentarse al ejército de Hitler.

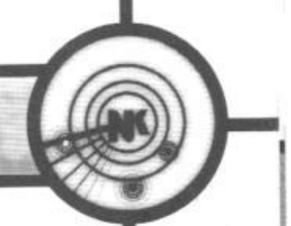
Por otro lado tenemos a los otros dos Adolf, muy amigos en su infancia pero que se separaron al crecer; el alemán acabó odiando a los judíos y acabó siendo ayudante de Hitler, pero con las ideas muy confusas. Odia a los judíos, y a todos los que no pertenezcan a la raza aria, pero eso significa odiar a su madre, una japonesa; o a la judía de la que se ha enamorado, o a su amigo Adolf, con el que, a pesar de todo, mantiene una especie de amistad.

La historia va evolucionando con los protagonistas, y nos va acercando más y más a la posición de Japón en la última gran guerra, algo casi desconocidos para los occidentales -sabemos lo de Pearl Harbor y la rendición, pero poco más.

Es, más o menos, un documento histórico. Está basada en hechos reales sazonados con algo de fantasía -a pesar de lo que se pueda pensar, realmente corría el rumor de que realmente Hitler tenía antepasados judíos-, y la trama, conducida por los tres Adolfs y el periodista, está muy bien llevada. Adolf no es un manga corriente: es una novela. Es por eso que se hace una apuesta algo arriesgada, la de distribuirla sólo en librerías especializadas para que se note que va dirigida a un público algo más adulto, no sólo al consumidor de manga habitual. Si queréis demostrar que el manga no es sólo *Dragon Ball,* o sexo y violencia, es un título ideal; y si queréis meter en el mundillo a un amigo algo más crecidito o que pasa del manga que se suele editar en España, es un producto ideal. Ah, por cierto: a la venta en octubre, bimestral y en cinco bonitos tomos.

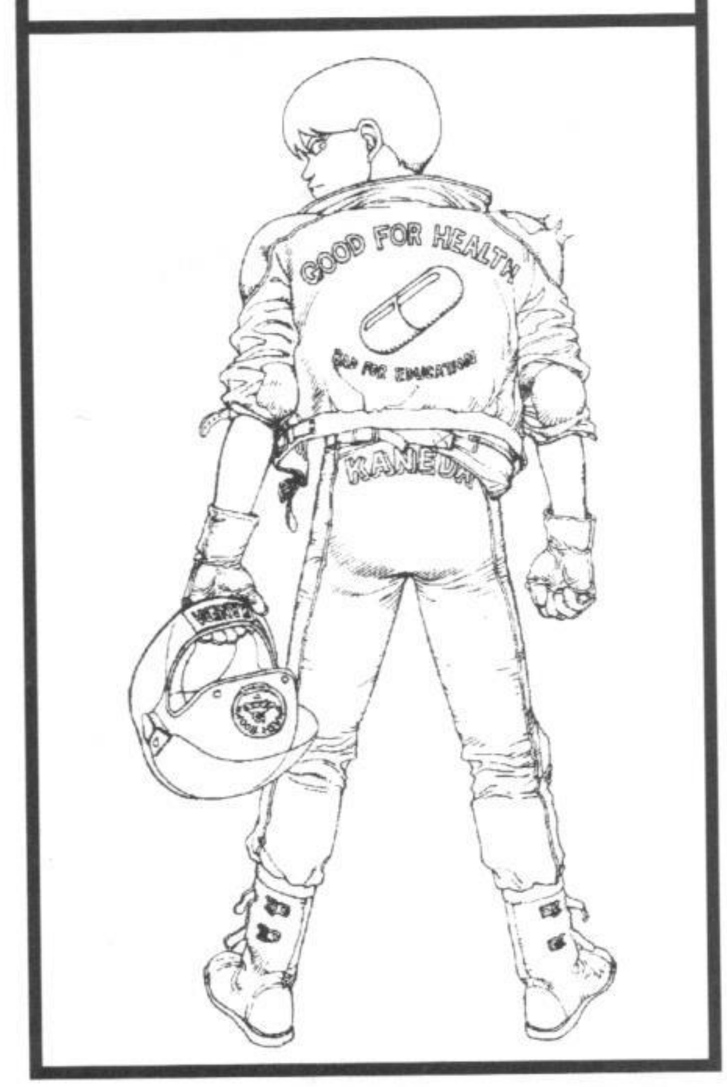
© 1999, Tezuka Productions

CONTINUARÀ
Via Laietana, 29, 08003 Barcelona. Tel: (93) 310 43 52 Fax: (93) 310 45 21
PODRÁS ENCONTRAR:
•LOS ÚLTIMOS MANGAS DE IMPORTACIÓN.
•TODOS LOS MANGAS NACIONALES.
•TUS OVAs FAVORITOS EN VÍDEO Y LASER DISC.
•FIGURAS EN PVC, CERÁMICA, ETC.
•SUPERDEFORMEDS.
•CROMOS, SHITAJIKIS, RAMI Y RAMI-CARDS.
•REVISTAS DE INFORMACIÓN NACIONALES E IMPORTADAS.
•POSTERS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS.
•ACETATOS ORIGINALES.
•LA MEJOR MÚSICA DE ANIME EN COMPACT-DISC.
•COMIC-BOOKS NACIONALES Y AMERICANOS.
•MERCHANDISHING DE STAR WARS, STAR TREK, ETC.
TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO
¡¡SOLICITE NUESTRO CATÁLOGO!!



ESPAÑA

En el Salón los chicos y chicas de **Ediciones B** nos sorprendieron muy agradablemente con la **reedición de Akira** en formato original, en macro tomo de casi 400 páginas, blanco y negro, tal y como el sensei Otomo lo realizó. Lo cierto es que es un trabajo espléndido, y más con una obra tan significativa como Akira, uno de los primeros mangas en publicarse en España y cuyo anime fue uno de los precursores del boom manga. Si aún no tenéis Akira, ésta es la ocasión perfecta para haceros con él, serán **seis volúmenes cada cuatro meses**, por 2.500 pesetas. Y si tenéis la otra edición... bueno, no es cara y es mucho más bonita.

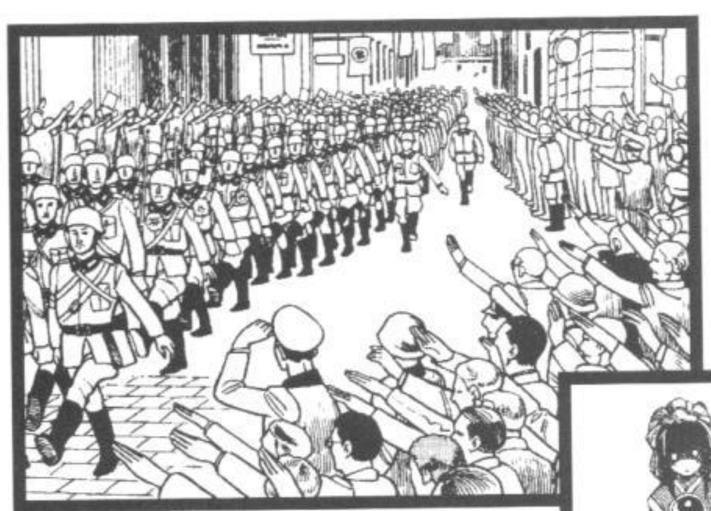


Cuando leáis esto ya podréis encontrar un nuevo anime en *Vía Digital*, **Wedding Peach**, con la historia de las guerreras del amor que luchan contra un tipo realmente siniestro. Los lunes, en el **canal Buzz**, a las diez de la noche. Y si queréis más información sobre en anime que emiten actualmente en nuestras pantallas, este mes le hemos dedicado un artículo especial.

El Salón es una excusa perfecta para nunciar la snovedades de los próximos meses. Glénat ha confirmado que tiene los derechos del manga de **Ruroni Kenshin**, que cerró el trato en la feria de Bolonia y que tendremos la edición española tan pronto como sea posible. El manga respetará el formato japonés, tomo con sobrecubierta: no será como la edición francesa a pesar de que, por cosas de producción, se usará el material francés.

Siguiendo con Planeta, en julio por fin, por fin aparecerán las segundas parte de **Patlabor y de Detective Conan**, que por problemas con los materiales y retrasos varios no han podico cumplir su cita con el Salón. De todos modos tranquilos, Patlabor serán seis tomos más y Cona siete, para que nonos quedemos a mitad de un asesinato, que siempre es feo.

Los otakus sevillanos ya tienen una nueva **asociación cultural**: se llama Akuma, y empiezan fuerte, colaborando en las Jornadas de Cultura Japonesa que se celebrarán el 27 de mayo. Si sois de la zona, tenéis ganas de colaborar y hacer algo por vuestra afición o, simplemente, queréis hacer amigos, podéis poneros en contacto con ellos en este e-mail, i5592@fie.us.es.



Planeta también anunció sus novedades para los próximos meses. Están encabezadas por Kurogane, un manga de samurais a tener en cuenta que se editará en septiembre -por cierto, será el primero de esta casa en no tener onomatopeyas traducidas; en octubre, tres novedades, el **Kajika de Toriyama**, los tres tomos de **Outlaw Star,** de Takehiko Itoh, el de Ryu Knight, y el esperadísimo **Adolf, de Osamu Tezuka**, que por fin se editará en español con la particularidad de ir directo a librería especializada. Es una apuesta por el manga más serio y más adulto, que esperamos de todo corazón que funcione como se merece.

Norma Editorial ha emitido un segundo comunicado para comentar la situación de su línea manga, que como ya comentamos hace unos números iba a sufrir un descenso de títulos. Por el momento confirman que el libro de ilustraciones de **Evangelion** ha sido la novedad **más vendida** de la editorial, y están planteándose editar más cosas relacionadas con la serie de Gainax. **Kamikaze** parece tener muchos puntos para continuar -en cunato aparezca el segundo volumen en Japón-. Cómo no, la revista de Dragon Ball GT ha dado unos resultados espléndidos.

Y para finalizar señalan que no editarán más material de **Shueisha** -la editorial de Akira Toriyama, Ruroni Kenshin, Steam Detectives-, porque quieren trabajar con sólo un editor por país y por el momento ese honor le corresponde a otra editorial -nótese la ironía, porque se dice que el editor de Shueisha es bastante duro de roer-. Así están las cosas: por lo pronto, parece que no van a dejar de editar, y quieren ser más selectivos.

Por Annabel Espada

ACTUALIDAD

SALÓN DEL COMIC DE BARCELONA 1999

Los Salones son citas ineludibles para todo aficionado al cómic que se precie. Es un buen sitio para comprar números atrasados, conocer gente, ver de cerca a tus ídolos y, en definitiva, pasar un buen rato. El Salón del Cómic de Barcelona es uno de los más importantes de Europa, o eso dicen, y si hemos de hacer caso a los invitados de este año, encabezados por el genial Milo Manara, es obvio que, para un fan del cómic en general, es algo especial.

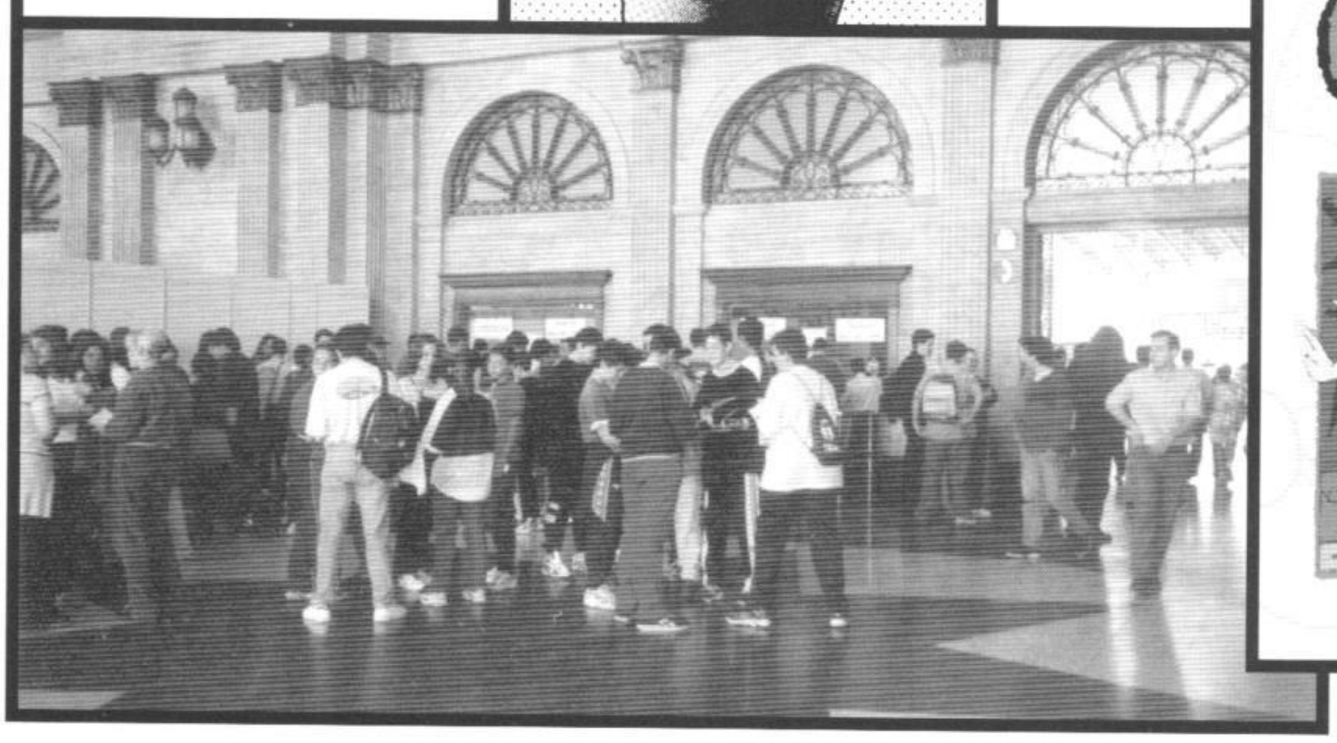
Pero este año nosotros, los fans del manga, hemos estado como un poco desplazados. En primer lugar, no había ninguna mesa redonda dedicada a nosotros, ni siquiera el entrañable debate "Al manga le quedan dos años". No sólo eso, sino que en las otras mesas redondas el tema del manga no se tocaba ni por casualidad, y la única representación oficial eran las presentaciones de novedades de las editoriales que tenían algún título nuevo para el Salón. Estamos ante el debate de siempre, como tenemos un Salón del Manga todo para nosotros es egoísta pretender tener una amplia representación dentro del Salón del Cómic, por eso de repetir temas. Hasta cierto punto estoy de acuerdo con esta postura, tiene su lógica y tal, pero de no abusar a no hacer nada creo que hay un abismo.

El año pasado ya fallaron las proyecciones, gran reclamo para el público asistente al Salón y que solía generar grandes colas con tal de ver la última novedad de anime. Además, es triste porque hay gente que, aunque no lee manga, sí ve anime, y podrían haber sido abducidos para la causa.

Pero es que parece que intentan ignorar que el manga, lo quieran o no, forma parte del cómic que se vende, lee y edita en España; minoritaria, quizá. Una subcultura, tal vez. Blanco sistemático de AMPAs y demás, de acuerdo. Pero hombre, que no nos ignoren, que tenemos nuestro corazoncito. Nadie puede negar que el Salón del Manga tiene más ambientillo salonero que otros, gracias a los aficionados que se disfrazan, montan cenas, recogidas de firmas y demás. Y eso es lo que echábamos en falta en este Salón, ambiente, movimiento. Mucha gente, curiosos, medios de comunicación, pero faltaba ese calor que sólo el fan puede dar. Había un poco, no nos engañemos, un chico con un disfraz genial de Lobo, una Morrigan de *Vampire Hunter*, pero poca cosa.

Y eso que este año había nuevas iniciativas, como Planeta a Gritos, dos ordenadores en el stand de Planeta-DeAgostini conectados para que los asistentes pudieran formular preguntas a los editores, correeros y autores de la casa o, simplemente, hacer amigos. Una buena iniciativa, ahora que Planeta por fin se ha subido al carro de las nuevas tecnologías, que es muy de agradecer.

En cuanto a las novedades, poca cosa: por un lado, el recopilatorio de *Orion*, *Cowa!* de *Akira Toriyama* y el esperadísimo *I"s* de Katsura, uno de los éxitos del Salón. Dude nos sorprendió con la segunda parte de *Crónicas de Me-*



sene:Cantares, que reseñamos en este mismo número, con la continuación de las aventuras de Baran, Ragnar y Rowena de mano de Roke González, Mateo Guerrero y Aure Giménez, que cada vez lo hacen mejor. Como curiosidad también editaron un recopilatorio con bocetos y comentarios sobre el mundo de Mesene, un buen modo de saber un poco más sobre la historia del mundo en el que se mueven nuestros protagonistas.

Glénat confirmó la próxima edición del manga más buscado, *Ruroni Kenshin*, respetando el formato japonés y similar a la edición de *Noritaka*, uno de sus productos estrella. *Hikari* debutó con la excelente edición de *Cyber Weapon Z*, que por lo visto ha tenido buena acogida entre los aficionados. Berserk sacó a la venta la segunda parte de su especial de *Slayers* y otro número del Evan SD mientras los chicos y chicas de Kame editaban un especial sobre *Captain Tsubasa*, un clásico de la animación en nuestro país.

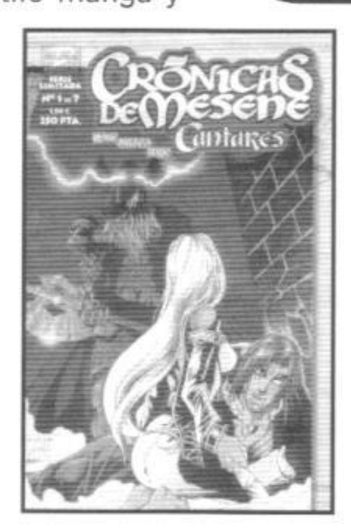
Y en cuanto a material de importación hay poco que comentar. En el Salón se notaba la falta de merchandising a nivel general, había más de lo mismo pero ningún stand destacaba sobre los demás. Probablemente sea debido a la huelga de aduanas que se produjo la semana del Salón y que obligó a algunas tiendas a salir con lo que tenían en stock, con las novedades bloqueadas a la espera de quién sabe qué. Poco manga japonés, sólo novedades puntuales como X número 12, *Ruroni Kenshin* 24 y 25, el *Kajika* de Toriyama; en cuanto a merchandising, aparte de Cds de anime, todo un clásico en los salones, y a varios stands de videojuegos, podíamos encontrar peluches de Totoro, como siempre, algún Jiji, el gatito de Kiki/Nicky, algunas cosillas de *Mononoke Hime*, como yakkurus o kodamas, Pikachus y mucho, mucho *Doraemon*. El gato cósmico tira mucho, y su próxima emisión a nivel nacional lo ha convertido en toda una estrella.

En definitiva: un Salón flojito. Los otakus ya ahorran el dinero para el del manga, que todos dicen que es más divertido, y las editoriales siguen con su política de austeridad de títulos, que también nos parece bien, por lo que no podemos decir que sea el mejor Salón al que hemos ido. Claro que estas citas tienen sus compensaciones: vuelves a ver a los amigos, pasas un rato agradable con la gente, disfrutar con los comentarios de megafonía y degustar una de las magníficas creps que vendían en el bar. Sin duda, lo mejor del Salón.

Por Annabel Espada

CRONICAS DE MESENE: CANTARES

El Salón Internacional de Cómic de Barcelona nos tenía reservada una sorpresa, la continuación del cómic de Roke González y Mateo Guerrero. Nos referimos a *Crónicas de Mesene*, un cómic con un ligero estilo manga y muy, muy influenciado por la literatura épica de ciencia ficción. Las referencias a la obra de Tolkien son obligadas, y en esta serie han sabido crear un universo bastante coherente, con detalles cogidos de mil sitios y de ninguno; si sois aficionados a este tipo de historias, encontraréis guiños referentes a *El señor de los anillos*, y formas de hablar muy similares a la de los protagonistas de Tolkien.



La historia se reemprende unos meses después de los hechos de la primera parte, tras la derrota del malvado elfo negro. Un trovador encuentra por el camino a un hombre que le relata las hazañas que ocurrieron, las aventuras de Ragnar, Baran y Rowena, y cómo lograron vencer al malvado señor oscuro.

Mientras tanto, la ciudad se prepara para recibir a su señora, Ónice de Averno, madre de Rowena. Por lo que parece la relación entra Rowena y Baran ha ido desarrollándose, a trompicones pero desarrollándose, pero ella no está del todo segura de sus sentimientos. Su madre se hace cargo de la situación y le sugiere que piense bien las cosas: no en vano ella, al ser su hija, tiene el don de la vida eterna. Pero Baran es humano, y su vida es corta en comparación a la suya; debe estar segura al hacer su elección, porque la Reina le advierte del dolor de ver envejecer al hombre que amas... Rowena, al ver el dolor de su madre, decide pensárselo mejor... y dejar a Baran.

El pobre no se lo esperaba y decide partir, despertando la compasión de Ragnar y Erika, su compañera. Quién lo hubiera dicho, pero la bella Erika, encargada de la posada, parece guardar un secreto. Sin demasiado esfuerzo podrían tacharla de bruja, por sus cánticos extraños y demás peculiaridades. Ragnar, en el fondo, está preocupado por ella, ya que en su aldea, la mujer que amó fue falsamente acusada de brujería y quemada por ello. En busca de venganza se le apareció Niord, un antiguo caballero que decide nombrarlo su sucesor y le entrega su hacha. Con ella, Ragnar vengó la muerte de su amada matando a quien la acusó, pero su propio poder

PERSONAJES

BARAN

Es el chico listo del grupo, un poco cabroncete y más interesado en Rowena que en sus misiones. Pero no ha contado con la influencia de Ónice, que hace que su relación se rompa.

ROWENA

Como miembro de la raza élfica, no puede unir su destino a un humano a la ligera, y toma la dolorosa decisión de dejar lo suyo con Baran.

le asusto tanto que huyó.

Eso pasó hace tiempo, cuando Ragnar aún vivía en su aldea; pero ahora Nirod ha vuelto para castigar a su traidor sucesor, que lo ha abandonado...

Éste es, poco más o menos, el resumen del primer número de *Crónicas de Mesene: Cantares.* La calidad gráfica de Mateo Guerreo ha aumentado considerablemente, se nota que el chico ha mejorado mucho y que ya domina más la situación. El guión promete, porque piensan centrarse un poco más en el pasado de los protagonistas. Una segunda parte tiene la ventaja de que, como los lectores ya conocen a los personajes, se puede ir directamente al grano y explicar la historia sin más preámbulos. No sé si se podría considerar un manga español. La editorial ha cambiado, ahora es Dude, pero dejando de lado que no se edite dentro de un sello dedicado al manga, yo lo catalogaría como cómic, un cómic de fantasía heroica. Si os gusta Tolkien, Le Guin o Prachett -bueno, no, no es como el Mundodisco-, es vuestro cómic. Y si ya os gustó la primera parte... bueno, creo que no tengo que convenceros. 🐾

Copyright 1999, Roke González, Mateo Guerrero, Aure Jiménez, Dude.

FICHA

GUIÓN ROKE GONZALEZ
DIOBUJO: MATEO GUERRERO
TINTA: AURE JIMENEZ
EDITORIAL: DUDE

RAGNAR

Es el típico guerrero fuerte y atrevido, la fuerza bruta del grupo. En esta parte sabremos más cosas de su triste pasado.

anime en TV

Quien más quien menos está al tanto del anime que emiten por televisión porque, de un tiempo a esta parte, se han estado portando y cada vez hay cosas más interesantes. Sin ir más lejos, ya han emitido dos series muy populares en Japón como son *Marmalade Boy* y *Slayers*, y está emitiendo una que también ha sido todo un bombazo en Japón como es *Ruroni Kenshin*, aquí El guerrero Samurai.

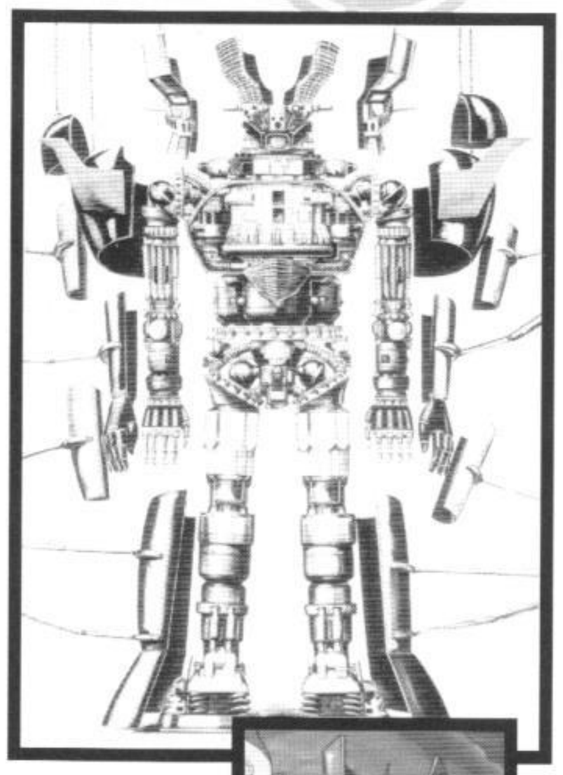
Pero aparte del anime de lujo, el que todos vemos, grabamos y comentamos, en nuestros canales de televisión también hay cosas, la programación infantil suele incluir pequeñas joyas animadas de origen japonés. Este mes hemos revisado qué se cuece en nuestro país para ver si realmente el panorama está tan mal como lo pintan.

Antena 3

No podemos decir que emitan mucho anime, después de reponer Marco por tropocienta vez ahora **Ana de las Tejas Verdes** ha cogido el relevo para hacerlo compañía a **Supercampeones**, el otro anime que triunfa en nuestras pantallas. No hay nada como el fútbol.

Canal Sur/ Canal 2 Andalucía

La cadena andaluza parece que se sacude la morriña de encima y está ofreciendo a sus fieles seguidores una buena ración de anime. Por un lado, en el Canal Sur de toda la vida emiten, cada mañana, **Mazinger Z**, pero a un horario un poco intempestivo, a las siete y poco de la mañana, pero bueno, un clásico como éste bien se lo vale.



Canal 2 Andalucía tiene una programación bastante más abundante. Dentro del programa infantil La banda del sur, cada mediodía, sobre las tres y cuarto, emiten **Sailor Moon**, todo un clásico de las magical girls; y además prometen que emitirán la serie completa, una ocasión fantástica para saber cómo acabó el anime basado en el manga de Naoko Takeuchi.

Por la tarde, sobre las cinco y media, emitían hasta hace nada *Azuki*, pero ha sido sustituido por **La bola de Dan**, un anime deportivo basado en el deporte del balón prisionero que Tele5 emitió hace años. Se decía que probablemente después de Azuki emitieran **Card Captor Sakura**, pero por lo visto aún se harán de rogar.

Canal +

Pues en este canal tenemos **El guerrero samurai** y nada más, pero teniendo en cuenta que se emite en abierto y es un canal que no suele emitir anime, nos damos por satisfechos.

EITB 1 y 2

El canal autonómico vasco, a la chita callando, también está emitiendo cosas interesantes. Por un lado, cada día tenemos anime por las tardes, simbolizado por dos clásicos: **Candy Candy** a las seis y diez y **Ninja Dortokak** -supongo que eso es *Hattori*-, a las seis y media.

No podemos decir que emitan mucho, mucho pero menos da nua piedra, y seguro que las fans vascas de *Candy* estarán muy contentas.

Tele 5

Todos decían que Club Disney había reducido el anime en esta cadena, pero mira por dónde llevan varios meses emitiendo anime los fines de semana sin despeinarse. Los sábados a las siete tenemos **Robin Hood**, un anime bastante mono de la Tatsunoko que ya comentamos hace unos números, y veinte minutos después a **Mi amigo el mapache**, una historia entrañable de un chico... y su mapache, claro. Otro de los clásicos de la animación japonesa.

Los domingos tenemos **El ángel mágico**, uno de magical girls de lo más típico que a pesar de todo tiene su interés, pero que tampoco destaca por su originalidad.

TVE/TVE2

Poca cosa en el canal nacional público, la verdad, después del escándalo de **La familia crece** lo único que aguanta en TVE2 -porque en TVE1 no hay nada de nada-, es **Pollyana**, una serie de lo más light, que enicima se emite por la mañana, a eso de las ocho y media. Está previsto que en cuanto finalice Las tres mellizas, en el programa Con mucha marcha, su lugar sea ocupado por **Doraemon**, el gato cósmico, una noticia ya totalmente confirmada y que comentamos el mes pasado. Por lo demás, nada de nada, y probablemente por un tiempo.

TVE3

El canal autonómico catalán tiene una oferta bastante interesante. Por un lado, cada día su filial, Canal 33, emite Doraemon a las ocho de la mañana y rellena la parrilla al mediodía con tres animes para todos los gustos: primero **Dragon Ball GT**, que ya va por su segunda reposición, después el clásico **Mazinger Z** y para cerrar **Dr. Slump**, el anime basado en el manga de Akira Toriyama. Los miércoles esta misma cadena emite un capítulo de **Evangelion**, si la siglas europeas lo permiten, y los fines de semana poca cosa, Doraemon por un tubo y ya está. Como veis, no se arriesgan demasiado.

TVG

Dentro del Xabarín club, el programa infantil de la televisión gallega, encontramos a **Candy**, que sigue en la brecha a pesar de los años, y a **Dragon Ball GT**, que como era de esperar está cosechando un tremendo éxito en su pase por televisión. Nada más, qué pena.

Vía Digital

Es uno de los canales que más anime emiten, claro que también es de pago y hay muchos canales donde escoger. En el Club super 3 encontramos, cómo no, a **Doraemon**, **Oliver y Benji** y **El perro de Flandes**; como veis, programación clásica.

En el Canal Buzz -o sea, el Club super 3 pasada cierta hora-, emiten **Virtua Fighter**, cada día a las diez y media de la noche. Y a partir del día 17 de mayo, **City Hunter** acaba para dejar paso a **Wedding Peach**, un anime de magical girls de lo más mono.

Y en el canal Locomotion clásico como **Comando G** comparten parrilla con **Ninja Hattori**, mientras que la gran noticia es que **Ranma** ha vuelto, en este canal cada día a las diez y media de la noche. No está mal, ¿no?

P I"S LA PICOTA

Último manga de Masakazu Katsura, que ya lleva 9 tomos en el mercado y se publica en el *Weekly Shonen Jump*.

Annabel Espada

2

Pues... bueno, creo que el autor me ha defraudado un poco, o que durante estos años he crecido, pero no creo que haya sabido volver a plasmas la magia de *Video Gilr* en otro manga. *I"s* no está del todo mal, el dibujo es excelente, pero para mi gusto la historia es empalagosa y no lleva a ninguna parte.

Laura Santiago

4

Aunque sólo sea en memoria de Ai, es casi una obligación hacerse con lo nuevo de Masakazu Katsura. Es increíble cómo ha evolucionado desde que creó a Yota, Ai o Moemi, sus dibujos son cada vez mejores, y la historia es el típico gakkuen japonés. Todos sabemos de qué va un triángulo amoroso, que no se rasguen las vestiduras a estas alturas.

Miguel de la Torre

4

No es que sea un fan total de Katsura pero he de reconocer que es un autor que me gusta, me encantan sus chicas, aunque reconozco que tanto por físico como por personalidad son imposibles - o yo, por lo menos, no conozco a nadie así. Por lo demás, el guión es una excusa para que las chicas salgan provocativas... pero me sigue gustando.

Sandra de Lamo

2

Katsura, tomo a tomo, va subiendo el nivel: ya ralla lo pornográfico y te cansas de ver tantas tetas y culos. Pero no puedo quitarme la impresión de que estoy volviendo a ver *Video Girl* Ai sin efectos especiales.

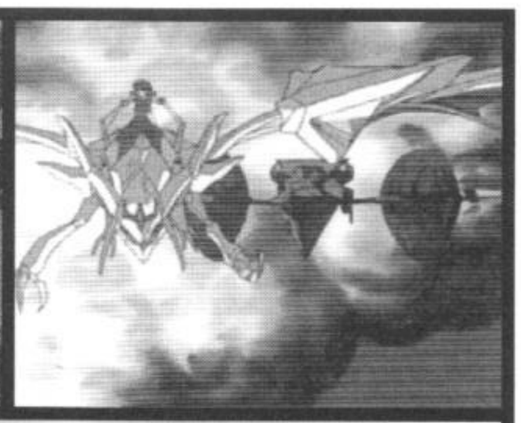
C TEN KU NO ESCAFLOWNE

por MINAMI

Escaflowne es un claro ejemplo de cuánto mal puede hacer una mala traducción. Tenemos ante nuestro ojos una de las mejores series de animación de los últimos años, con unos diseños de lujo a cargo de Nobuteru Yuuki, una bando sonora impresionante e imprescindible y que llegó a España apoyada por todas las revistas del medio: tenía todas las de ganar.

¿Pero qué pasó? Ver el primer episodio fue casi una tortura por los continuos errores que se cometía. Cosas como no saber que el término adecuado para el movimiento de un péndulo es oscilar -creo que eso lo dimos en séptimo de EGB-, cargarse una de las tramas principales de la historia desvelando que Dilandau es una mujer... Un desastre. Pero a todo se acostumbra uno, así que si alguien me pide una visión objetiva le diré que, a pesar de los errores de traducción, a los que el otaku ibérico parece estar condenado, estamos ante una serie de televisión excelente, que tiene todos los elementos necesarios para enganchar: una historia épica por excelencia, protagonistas carismáticos, una mascota adorable, mechas, acción, intrigas políticas y maquinaciones en la sombra. Una banda sonora épica donde las haya, un guión fluido, una animación soberbia y, si a alguien le sirve de ayuda, mi recomendación, porque *Escaflowne* sigue siendo mi serie de televisión favorita. Sinceramente creo que *Evangelion* le hizo mucho daño, tanto en Japón como en España, porque ha pasado con más pena que gloria y casi desapercibida, a pesar de haberse emitido en *Vía Digital* y encontrarse en las tiendas especializadas y en casi todas las grandes superficies.

Quejarse no soluciona nada, así que prefiero dedicar el espacio a cantar sus alabanzas, para que si no la habéis visto le deis una oportunidad y logréis que esta maravillosa serie ocupe el lugar que se merece, como uno de los mejores animes editados en España.



FICHA

IDEA ORIGINAL: SHOJI KAWAMORI
DIRECTOR: KAZUKI AKANE
DISEÑADOR: NOBUTERU YUUKI
MÚSICA: YOKO KANNO

© 1996, Sunrise

STEAM DETECTIVES

MANGA

por Helena Martí

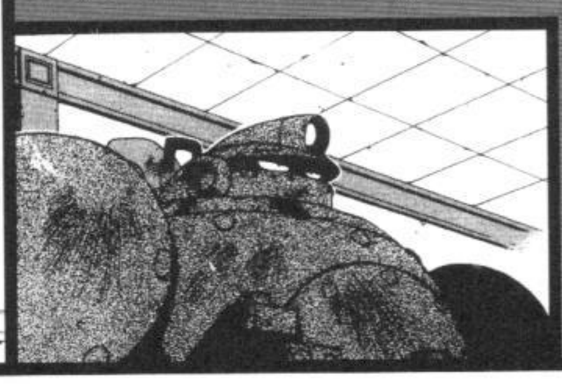
Kia Asamiya es un autor clásico en España, por a o por b casi todas sus obras han acabado editadas en nuestro país, y eso no es tarea fácil. Tiene, por igual, legiones de admiradores y detractores, pero es un hecho que su particular estilo engancha o, por lo menos, llama la atención, aunque sea para hacer que sus lectores le critiquen los temas, las caras de palo de los personajes o el que deje inacabado Dark Angel.

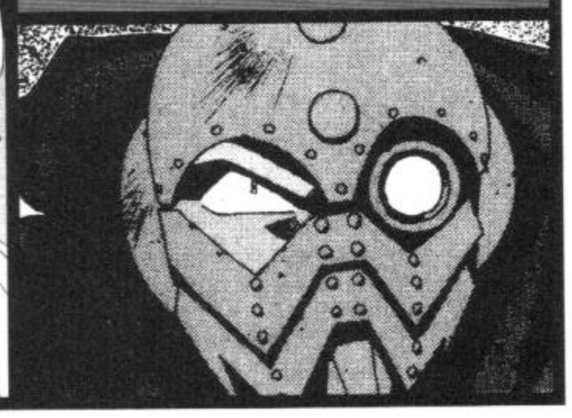
Steam Detectives es un manga original, con un estilo a medio camino entre el cómic de superhéroes norteamericano y el grafismo particular de Asamiya. La historia es un remake descarado de *Batman*, protagonizado por Narutaki, un aspirante a detective bajito y cabezón, obsesionado por la muerte de sus padres. Su compañero es la enfermera Rin Rin, chica decorativa donde las haya, que no es que haga mucho pero lleva bien su papel, que ya es algo. Tenemos al típico mayordomo, al inspector de policía que no tiene muchas luces y un elenco de malos dignos de mención. Narutaki debe enfrentarse a ellos en Steam City, una ciudad aparentemente del siglo XIX con una espesa niebla que oculta permanentemente la ciudad y la envuelve en un ambiente a lo Sherlock Holmes muy evocador.

FICHA

AUTOR: KIA ASAMIYA
EDITORIAL: PLANETA-DEAGOSTINI
BIBLIOTECA MANGA, 8 NÚMEROS

El manga funciona bastante bien, las historias son entretenidas aunque lo más gracioso del tema, que eran las similitudes con *Batman*, se quedaran por el camino. Es cómodo de leer, las historias están bien narradas y la estructura de episodios autoconclusivos, más o menos, es bastante agradable. Claro que si entramos en el espinoso tema del diseño de personajes vemos que los personajes de Asamiya cada vez son más angulosos, pero en este caso tienen algo que lo suaviza, que le da al manga en general un tono más amable. Tal vez para iniciarse en el manga sea un poco fuerte, pero si eres fan de Asamiya o has leído algo de él es un cambio agradable.





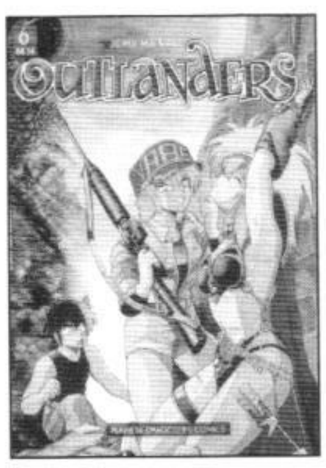
©1999, Studio Tron, Shueisha

OUTLANDERS

MANGA

por Annabel Espada

Que Johji Manabe no consiguiera editar nada en España era de lo más raro. Es casi un autor de culto en Estados Unidos, y en las librerías especializadas, cuando comenzó el boom del manga, no era extraño ver a mangas de este autor en la sección de cómic americano, porque es uno de esos autores que pegan fuerte. Pero nada, nada, que el pobre no había caído en gracia a las editoriales autóctonas y seguía sin llegar nada suyo a España, hasta el año pasado, que por fin se decidieron a rescatarlo del olvido y editar dos de sus obras más conocidas: *Drakuun* y la que nos ocupa, *Outlanders*.



Volvemos al viejo tema de "malvados extraterrestres nos tienen manía y llegan a la Tierra con el sano propósito de exterminarnos y conquistarla". Ya vimos que el tema es actual, *Independence Day* lo demostró con creces, así que en *Outlanders* pasa más o menos lo mismo, pero con algunas concesiones.

FICHA

AUTOR: YOHJI MANABE
EDITORIAL: PLANETA- DEAGOSTINI
BIBLIOTECA MANGA, 14 NÚMEROS

Por un lado, tenemos a los extraterrestres, los primeros habitantes de la Tierra que emigraron al espacio y han vuelto dispuestos a reconquistar su planeta natal; la princesa protagonista, cómo no, tiene un cuerpo espléndido y unos cuernecitos de lo más retorcidos y agradables, y una mala leche de cuidado. Decide coger al reportero humano que le quitó la espada como mascota, pero su nave se estropea en un viajecito a la superficie de la Tierra y deben quedarse al descubierto, sin armas y con una población que odia a los alienígenas, mientras una organización a lo *Expediente X* pone en práctica sus planes para detener al invasor usando, para que veáis, a una bruja moderna.

Es, de lejos, la mejor obra de Manabe, con un buen equilibrio entre ciencia ficción, amor y acción. Personalmente su estilo gráfico no me vuelve loco, pero reconozco que la historia no está mal y puede leerse sin problemas.

© 1999, Yohji Manabe, Kodansha

NOVEDADES

ARES INFORMÁTICA
Dokan nº 14
Revista, 64 páginas, color y Cd-Rom.
795 ptas.

Minami 2000 nº 4
Revista, 64 páginas, color y Cd-Rom.
795 ptas.

EDICIONES GLENAT
Noritaka nº 7
Guión y dibujos: Murata Hamori.
Tomo, 1200 ptas.

Black Jack nº 6
Guión y dibujos: Osamu Tezuka
Tomo, 1200 ptas.

EDITORIAL HELIÓPOLIS
Dragon Fall Turbo nº 6
Guión y dibujos: Hi no Tori Estudio
Comic-book 48 págs.
350 ptas.

INU EDICIONES
Kame nº 35
Revista. 48 págs. b/n y color.
395 ptas.

NORMA EDITORIAL
Dark Hair Captured nº 4
Guión y dibujos: Ryusuke Mita
Prestigio. Mensual. 80 págs. b/n
595 ptas.

Gragon Ball GT nº7
Revista. Mensual. 48 págs. Color
450 ptas.

Record of the Lodoss Wars: La leyenda del caballero heroico nº 4
Guión y dibujos: Ryo Mizuno, Masato Natsumoto.
Prestigio. Mensual. 80 págs. b/n
595 ptas.

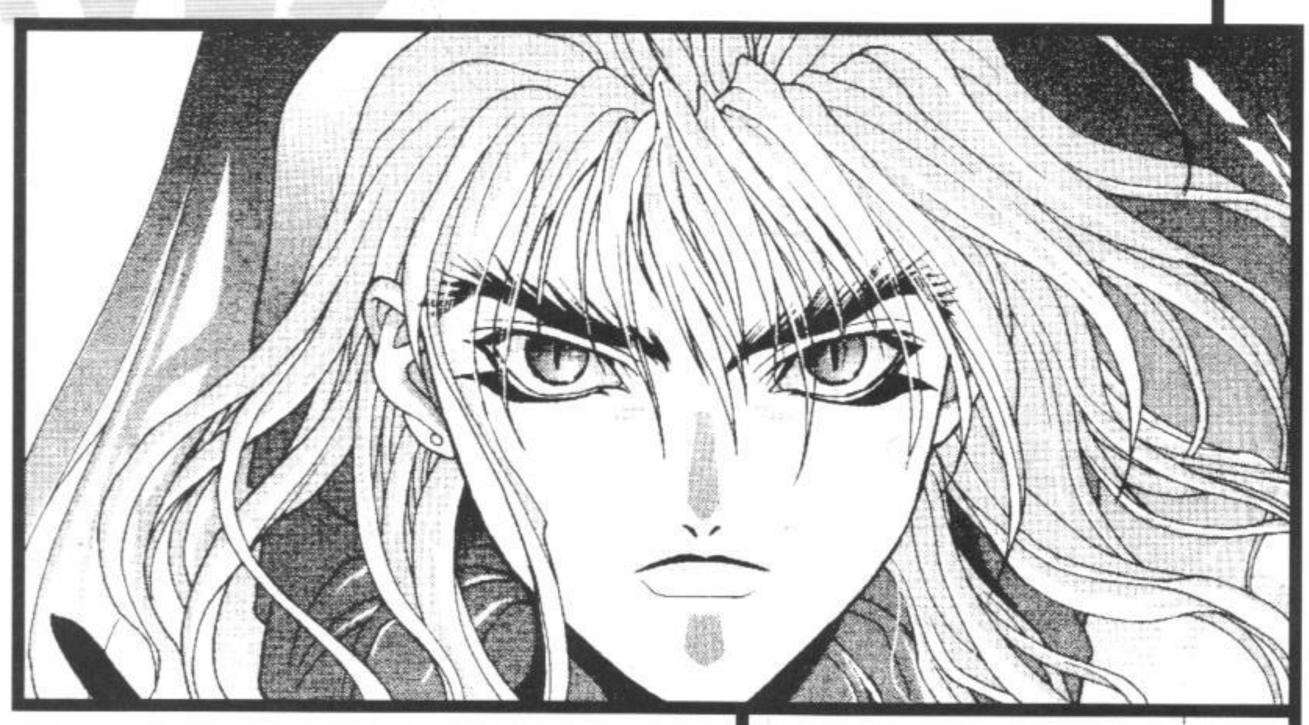
PLANETADeAGOSTINI
Doctor Slump nº 26
Guión y dibujos: Akira Toriyama
88 págs.
595 ptas.

Dragon Ball serie azul nº 36 y nº 37
Guión y dibujos: Akira Toriyama
48 págs.
295 ptas.

Dragon Ball serie amarilla nº 113, 114, 115 y 116
Guión y dibujos: Akira Toriyama.
32 págs.
195 ptas.

Gun Smith Cats 4ª Parte nº 8
Guión y dibujos: Kenichi Sonoda.
48 págs.
425 ptas.

¿QUÉ PASA CON BASTARD?



Una de las preguntas estrella en la presentación de novedades de Planeta-DeAgostini en el Salón del Manga fue, aparte del futuro de Ranma, la posible continuación de Bastard! ¿Por qué la editorial española no había editado ya el tomo 20? Si estaba en la tienda tal y cual... Pues es que, sencillamente, la edición española de Bastard! está condicionada por la japonesa: si Hagiwara y sus locos compañeros sólo editan un tomo al año, qué le vamos a hacer: será periodicidad anual. no hay más remedio.

Además, la edición de Bastard! no es moco de pavo. ¿Os habéis fijado en la cantidad de onomatopeyas por página que hay? Y casi todas son pesadas, que tapan la mayor parte del dibujo y eso requiere un trabajo de rotulación considerable. Eso aparte de la traducción, pero como últimamente parece que ni los autores saben qué narices está pasando dejaremos el tema. Así están las cosas: habrá un Bastard! para el Salón del Manga, probablemente, y a esperar que por navidad Hagiwara se enrrolle y tenga suficiente material para que salga a la venta el número 21.

Pero es que no sólo sufrimos por el manga, sino también por el anime. ¿Recordáis que en el número 41 hicimos la reseña-avance de la OVA? Pues no, tampoco ha salido a la venta. La razón es que Bastard!, junto con otros títulos de la cartera de Manga Films, aún no han sido aprobados, así que hasta que no reciban el paquete de títulos y reciban el visto bueno no tendremos ni Bastard!, ni Final Fantasy. También es mala suerte, parece que se confabulan contra nosotros. Pero tranquilos, la teoría de la conspiración contra el manga es más llevadera que la de otros, así que bueno, podemos conformarnos releyendo el manga, a ver si nos enteramos por fin de qué pasó del tomo 18 al 19 y así, tal vez, cuando editen el número 20 en español podamos descifrar qué ha pasado, dónde está Lars y si la historia volverá ser de fantasía heroica otra vez. Confiemos.

OPINION EL MUNDO ES INJUSTO

Menudo título más deprimente, ¿verdad? Pues sí, este mes ha sido bastante malo para los fans del manga y anime. Primero vemos que nuestros colegas sudamericanos lo pasan igual de mal que nosotros o peor, estamos prácticamente relegados del Salón del Cómic -aunque considerando que por lo menos tenemos el del Manga no es tan grave-. Pero para el fan medio que tiene la suerte de poder navegar por internet han pasado dos cosas bastante graves: una, que el responsable de uno de los pocos fansubs españoles que había, que había realizado una excelente labor para difundir el anime en España, lo ha dejado indefinidamente por estar tan desanimado que no tiene ganas de seguir.

La otra mala noticia es que Jose A. Serrano, el ente, como él mismo se definía encargado de que cada semana tuviéramos el Daily Dreamers, un boletín lleno de noticias calentitas en nuestro buzón de correo, también ha abandonado el proyecto. Dos en un mes, menudo éxito.

¿Y por qué lo han dejado? Pues por culpa nuestra, por los fans. Somos muy exigentes, lo queremos todo rápido y bien y como en todas las aficiones hay gente buena y mala. Y pasa que los malos hacen mucho ruido, les gusta burlarse del trabajo altruista de otros y encima dejarlos mal. ¿Por qué? Sinceramente, ni idea. Pero con esta visión tan negativa del mundillo han conseguido que dos personas que intentaban mejorarlo hayan desistido. Y lo encuentro patético.

Porque no lo entiendo. ¿Qué necesidad hay de meterse con el trabajo de otros, y mucho menos sentado cómodamente en casa viendo Mononoke Hime mientras otro fan como tú no tiene tiempo ni de ver el trailer porque te está grabando lo último de Shirow o porque está buscando noticias para ti? Somos un mundillo egoísta, que sólo agradecemos las cosas cuando ya no hay necesidad y que vivimos tan contentos. Qué triste.

Hablo de Jose y Arnau porque son los que conozco, el caso más reciente y la gota que ha colmado el vaso, pero seguro que hay muchos más que han perdido la fe en el manga por culpa de cuatro frikis que no tienen nada mejor que hacer que meterse con otros que hacen lo mismo que ellos pero mejor o sólo por fastidiar. Porque hay mucha envidia y malos rollos, y cuando todo explota los perjudicados somos los fans de a pie. ¿Qué importancia tiene ser un "pez gordo" en el mundillo del manga? Realmente, patético.

Pero tampoco puedo quejarme mucho porque yo, como muchos y muchas de los que disfrutábamos del trabajo de Arnau y Jose, no he sabido agradecérselo antes. Dicen que más vale tarde que nunca, pero no puedo quitarme de la cabeza que con vuestra renuncia perdemos una parte muy importante del mundillo. Esta página es, en parte, para quitarme la mala conciencia, pero también creo que, de algún modo, merecéis que se os reconozca el esfuerzo, aunque sea a posteriori. Ojalá cuando este número salga a la venta hayáis recuperado la fe en nosotros, pero aunque no sea así gracias por todo lo que habéis hecho. Y los otros... se os debería caer la cara de vergüenza.

Annabel Espada, redactora.

NOVEDADES

Hyper Police nº 7
Guión y Dibujos: Mee
96 págs.
595 ptas.

I"s nº 2
Guión y dibujos: Masakazu Katsura
80 págs.
595 ptas.

Level E nº 7
Guión y dibujos: Yoshihiro Togashi.
88 págs.
595 ptas.

Marmalade Boy nº 5
Guión y dibujos :Wataru Yoshizumi
192 pág.
1200 ptas.

Outlanders nº 10
Guión y dibujos: Yohji Manabe.
88 págs.
595 ptas.

OZN nº 8
Guión y dibujos: Shiro Ohno.
96 págs.
595 ptas.

Slayers (Reena y Gaudy) nº 5
Guión y dibujos: Hajime Kanzaka y Shoko Yoshinaka.
64 págs.
425 ptas.

Star Wars nº 9
Guión y dibujos: George Lucas e Toshiki Kudo.
88 págs.
595 ptas.

3x3 ojos 4ª Parte nº 8
Guión y dibujos: Yuzo Takada.
56 págs.
395 ptas.

Ranma 7ª Parte nº 14
Guión y dibujos: Rumiko Takahashi.
48 págs.
395 ptas.

Ryu Knight nº 3
Guión y dibujos: Takehiko Ito
64 págs.
425 ptas.

SEIS ASOCIACIÓN
Neko nº 52
Revista. Mensual. 48 págs, b/n y color
390 ptas.

Especial de Neko Ruroni Kenshin
Revista. 48 págs. b/n
375 ptas.

Milo Manara

Poster impreso sobre papel arte 68 x 98 cm

DISTRIBUIDORA DE POSTERS

VENTA AL PUBLICO Y DISTRIBUCION A TIENDAS

Zamora, 45 Bajos 3a. Tel./fax: 93 300 31 36 08005 BARCELONA

www.readysoft.es/home/1000.editions - E.mail: aleix@cempresarial.com

MOSHI MOSHI

Hoola de nuevo!! Nada, nada, que parece que el correo me ha caído a mí definitivamente, ya escribís cartas a mi nombre e incluso nos mandáis cintas con música de anime... Ahora mismo estoy escuchando una genial que nos ha enviado Akira Sanz, desde Murcia, que es totalmente deliciosa. Sobre todo el primer track, la canción *Umi no mieru machi*, de Kiki. Si no la habéis visto, ¿a qué esperáis? ¡¡Es preciosa!!

Akira Sanz (Murcia)

Por ser el primer chantaje que recibo, te respondo la carta ^_^ No os lo toméis en serio, siempre respondemos las cartas, no nos gusta dejar a nadie sin respuesta: todos, en uno u otro momento, hemos sido fans y sabemos la ilusión que hace ver tu nombre impreso...

Bueno... volviendo al tema del manga erótico para chicas o chicos... sinceramente, creo que en esto hay que pasar totalmente de lo que diga la gente o de lo que se supone que te tiene que gustar e ir a lo que realmente te llena... ¡y no seáis malpensados! Yo soy una chica, y reconozco haber leído manga hentai. Me encanta el estilo de U-Jin, dibuja de muerte, y algunas historias me gustan y otras no. Exactamente como con Katsura, Toriyama u otros autores. Y punto. ¿Que sea erótico? Pues da igual, hay momentos en los que apetece leer algo así. También le he echado algún que otro vistazo a mangas yaoi, pero la verdad, no es que me exciten demasiado, más bien me hacen gracia. Qué le vamos a hacer.

Gracias por felicitarnos por el libro de Neko dedicado a Otomo, debe acabar de salir a la venta otro dedicado a Akira Toriyama - ¿quién, sino?-; es una línea abierta, iremos alternando especiales de Neko con libros, tranquilo.

Este fan de Ryusuke Mita nos hace notar un fallo que cometió Ainoa Amperio, que confundió el ramen con lo que no era... tranquilo, seguro que fue un lapsus, porque he ido a comer con Ainoa alguna vez a un restaurante japonés y ha pedido ramen, así que te aseguro que sabe cómo es. Lo mío es el arroz con curry, por si quieres seguir con la línea de chantjes ^_^;;

Que sepas que yo y toda la redacción te odiamos -de buen rollo-, por poder ir a Japón con tanta facilidad, porque la verdad, el sueldo de correera no da para muchos lujos... y me lo gasto en mangas. En fin, hay algunos con suerte. Y la próxima vez ya nos contarás cómo te han ido tus viajes a Japón. Al menos babearemos.

Santi (Reus, Tarragona)

Huy, un otaku frustrado porque no le contestan las cartas... Tranquilo, las contestamos todas, o por lo menos lo intentamos. Lo que pasa es que a veces recibimos tantas que no hay por dónde empezar, y es difícil respetar el orden de llegada. Qué va, chico, no tenemos a ningún lector en nómina, si siempre salen los mismos es porque insisten mucho... ya nos gustaría poder comprarlos, ya, porque eso querría decir que tenemos dinero, pero qué va... ¿no ves que me pluriemplean? En serio, aquí nadie pasa antes que nadie.

Santi también está desencantado con *Evangelion*. No voy a entrar en si es una buena serie o no, pero cuando te venden tanto una cosa es posible que, al verla, te desencante. A mi me encantaron los seis primeros capítulos porque no tenía ni idea de lo que era... tal vez si la hubiera visto meses después, tras todo el bombo que le dieron, pensaría como tú. ¿Han intentado darle otra oportunidad, sin prejuicios? Tal vez te guste más, a mí me pasó algo similar con *LA Confidential*... por si a alguien le interesa, claro.

Olivia Maceín (Las Palmas de Gran Canarias)

Parece que la carta de Carlos Pérez ha levantado ampollas... Tranquila, que te gusten los mangas de U-Jin o el hentai no te convierte en una adicta al sexo. Y si leer este tipo de cómics significa que eres una salida, creo que podemos montar un club.

Akira Sanz

Cesar Gonzalo

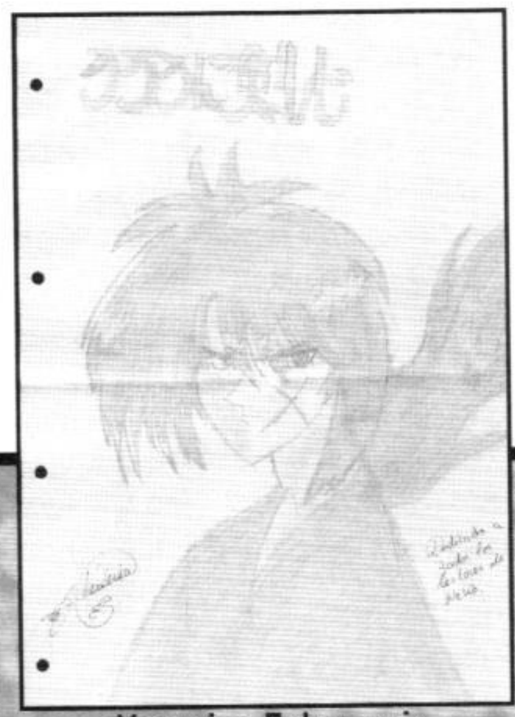
Eva Cortes

Raul Fernández

Santi

Sara Bea

Truchs


Veronica Echevarria

Yolanda Talens

Yolanda Talens

Vamos, que es una soberana tontería que te etiqueten por lo que lees o compras. Si te gusta el hentai pos bueno, como si te gustan los espaguetis. Y sí, hay manga erótico para mujeres, pero aquí llega tan poco... Tengo un par de historias de este tipo dibujadas por la Yumiko Igarashi, la de *Candy Candy*, de lo más curiosas... ^_^ Tú tranquila y con la cabeza bien alta.

Kazuhiko (Pineda de Mar, Barcelona)

¡¡Hola!! Aún me emociono al escribir cartas dedicadas a mí... snif... Bueno, el fan de Clamp nº 1 está emocionado por haber podido ver al fin la película de *X*. La verdad, me encanta el manga, pero la película me dejó un poco fría, no sé, tanto muerto, y pidiendo perdón cada dos por tres, entre muerte y muerte... Se hacía pesadito. Qué quieres que te diga, esta serie hubiera necesitado como mínimo un par de OVAs para lograr algo coherente. Y ahora a por tus preguntas de Clamp: el tomo 12 de *X* salió a la venta el mes pasado, yo ya lo tengo en mi estantería... y está casi protagonizado por Subaru, si te interesa. Ya nos gustaría, ya, hablar de *Angelic Layer*, Suki. *Dakara suki* y de la otra serie de Clamp, pero preferimos esperar hasta que aparezca el recopilatorio, es mejor así y la gente puede comprarlo si le despertamos el gusanillo. Especial de Clamp, especial de Clamp... Sólo te digo que está en cartera, pero sin fecha concreta. Y sí, *Clover* son tres tomos: los dos primeros, con la historia de Sue, y el tercero, que cuenta cómo ella y la novia de Kazuhiko se conocieron.

Y más preguntas... chico, venías con ganas... Veamos, ... sinceramente, creo que si *Cowa* no fuera de quien es no se hubiera publicado aquí, al menos no en ese formato... habría ido directo a la línea infantil. Y el guión de *I"s*...una vez hablé de él y casi me lapidan , así que me abstengo. El manga de Kenshin en España probablemente para el Salón, de mano de Glénat y en formato japonés, tipo *Noritaka*.

No deberías linchar a tus amigos porque no les guste *Nausicäa*... estas cosas van por gustos, y según el momento en el que te pillan. De todos modos he de confesar que me encanta esta película, pero mi corazoncito siempre será para *Mimi o sumaseba*. Cosas que pasan. Un beso.

LA TIRA DE LECTORES

Cristina de la Iglesia (Ap. correos 874, 38080, Santa Cruz de Tenerife)

Cristina se declara fan total de *Zetsuai*, la obra cumbre de Minami Okazaki. Pues sí, mira, es uno de los shojo mangas más conocidos en occidente, y con un tema bastante escabroso. Curioso. Sí que es cierto que la autora cambia un poquito el estilo, pero no creo que se haya estropeado tanto, sigue manteniendo un buen nivel, vamos, creo yo. Ya te digo, el décimo tomo tardó casi un año en salir y probablemente el próximo también tarde lo suyo...

Si quieres conseguir la OVA creo que estaba por algún fansub, pero si la quieres original en japonés o no la encuentras en ninguna otra parte, prueba en *Continuará*, una tienda de Barcelona, que sé seguro que la tienen. Ah, por cierto, si hay alguien por ahí que ya las tenga, que se ponga en contacto con Cristina, que anda loca por esas cintas.

Sí, tienes razón, Kaori Yuki es una gran olvidada, y sí que deberíamos dedicarle algún articulillo. Ahora mismo tengo sobre mi mesa un manga suyo titulado *Akai hitsuji no kokuin*, que más o menos viene a significar el sello tallado de la oveja roja. Bueno, vale, no tiene un título muy atrayente, más bien parece algo bucólico, pero es que aún no he tenido tiempo de leérmelo, ya haré algún articulito o, como mínimo, un tankoubon para explicaros qué tal. Un saludo para Sara, de Cádiz, y otro también para ti.

Mabel García (Málaga)

"La verdad es que no sé si se puede ser fan de una serie sin haberla visto, sólo por los reportajes. La verdad es que con *Kenshin* me sucede lo mismo que con *Escaflowne*, porque sólo con saber de qué trata ya me encanta"

Cuánta razón tienes. Muchas veces nos enamoramos de una serie sin haberla visto; sin ir más lejos, antes de que se editara la primera cinta de *Evangelion* ya tenía fans a patadas, que sólo habían visto algunas imágenes y las críticas de las revistas del medio. Tranquila, eso de viciarse con una serie desconocida nos pasa a todos... y a mí periódicamente ^_^. Es lo malo de este trabajo, ves tantas cosas que es difícil que te guste sólo una cosa.

Veo que somos almas gemelas, no sólo le gusta *Kenshin* sino que también eres fan de *Escaflowne*... yo también creo que esta serie podría haber funcionado un poco mejor, pero qué le vamos a hacer, al menos le hicieron publicidad en televisión: hay que conformarse con lo que hay. No hay demasiado merchandising de esta serie pero el que hay es selecto: los cinco CD, que son imprescindibles, con una música fantástica, algunos pósters, una cortina con Hitomi en brazos de Van alado que preside mi despacho y rami-cards y shitajikis varias, aparte de los libros de ilustraciones. Ah, y maquetas de los mechas, que tampoco están mal, sobre todo el Scherezade de Allen.

El descontrol con el horario de *Kenshin* tiene fácil explicación, resulta que la semana en la que fue estrenada era Semana Santa, o sea, vacaciones, por lo que la emitieron todos los días. Pero ahora sólo la pasan sábados y domingos a las nueve menos veinte, más o menos. El manga, para octubre, si todo va bien. Y atentos, si alguien tiene los primeros capítulos grabados, Mabel se muere por verlos, así que ya sabéis, escribidle, que su dirección está en la sección de Pen Pals. Y sigue así, ¡¡me encanta ver que no estoy sola en el mundo!!

Eva Cortés (A Coruña)

¡¡Hola!! Eva me hace la pregunta del millón, ¿soy diosa de algo? Pues no, chica, qué va, yo me contento con ser una redactora normal y corriente, mortal como todo el mundo. Y, la verdad, no sé si me haría gracia ser diosa de algo... ¿de la cocina, como la pequeña Polon?

Sí, nadie te engaña, el manga shojo de *Escaflowne* -bueno, uno de ellos-, se publicará en España cuando los japoneses se acuerden de nuestro país mediterráneo y, en concreto, de Planeta-DeAgostini. Resulta que cuando enviaron la propuesta la agencia que gestiona los derechos se confundió y logró los derechos para el manga shonen, de ocho tomos y horroroso. Aquí se dieron cuenta y vuelta a empezar, así que aún no hay fecha de salida, pero esperemos que sea en este siglo.

De momento no hay noticias de que se vaya a publicar algo más de las Clamp, pero si todo se

confirma y realmente emiten de una vez *Card Captor Sakura*, es posible que caiga el manga, sería lo más lógico. Nunca me había planteado que las Clamp metieran personajes homosexuales por experiencia propia... Quién sabe... Y no, si aún emiten *Candy Candy* en Galicia mejor que no te chafe el final, porque sino ya no tendría tanta gracia; eso sí, es un final abierto, no hay boda ni nada, porque se decía que probablemente habría una segunda parte... que nunca se hizo, por cierto.

Jose Linares (Tenerife)

Este otaku que vive pendiente de las llegadas de mercancías, como se describe, está muy identificado con Laura Palomé, la chica que el mes pasado se quejaba del poco material que hay en las tiendas de *Vampire Hunter*, e insiste en que publique su e-mail para ponerse en contacto con Laura -ya ves, chica, te ha salido un amigo-. Ahí va, es lin_ares@hotmail.com. Ah, y para todos los fans de la saga de Capcom nos envía esta dirección, llenita de imágenes de la serie hechas por aficionados: http://194.178.6.248/cg-shrines/

Sí, tanto *Video Girl Ai* como *DNA2* tienen versión animada, *Video Girl* una OVA de seis capítulos y *DNA2* una serie de televisión de 15 episodios. Si quieres conseguirlos, tienes dos opciones: en el caso de *Video Girl*, irte directamente a un fansub o probar con las cintas ya editadas en otros países, como USA, Italia o Francia -como verás en las noticias internacionales están a punto de reeditar las cintas. Lo de *DNA2* ya es más difícil, deberás recurrir a un fansub, te aconsejo que lo mires en http://www.fansubs.net, una gran base de datos con fansubs donde te permiten realizar búsquedas por títulos. El futuro de *Jing* es de lo más incierto, los editores de Norma dicen que está entre sus proyectos, pero de momento no hay nada confirmado, así que paciencia.

Bueno, creo que he conseguido reducir un poquito el montón de cartas. Pero no os relajéis, seguid escribiendo y diciéndonos qué os parece la revista, o si queréis algún artículo en concreto; y como veis, sigo conservando cuatro páginas... que dure, que dure... Besitos, besitos

Minami

PEN PALS

¿Te sientes solo/a con tu afición? ¿Quieres comentar con otros otakus los detalles del último capítulo de Kenshin? Pues nada, mándanos tu dirección y seguro que haces amigos. Resultados garantizados: aunque te tengamos que escribir nosotros.

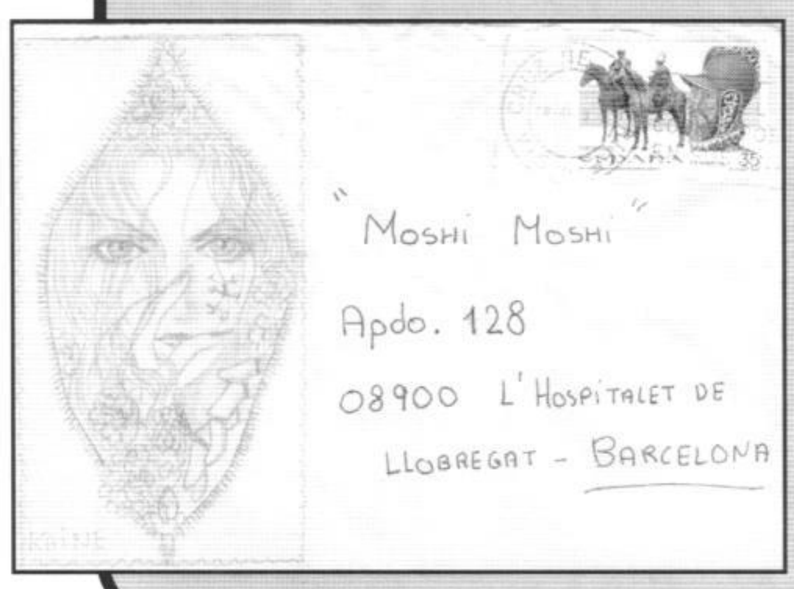
Akira Sanz quiere cartearse con chicos y chicas aficionados/as al manga y anime, obviamente.
Akira Sanz Takeuchi
Delicias nº 9 1º D
30012- Murcia

Santi quiere que le escriban chicas, pero no es radical y también aceptaría cartas de chicos. Ésta es su dirección:
Santi
Apdo. de correos 671
43201- Reus
Tarragona

Nada, un fan de Clamp con ganas de hacer amigos:
Miquel Port- Kazuhiko
Riera 20 3º 4ª, esc. A
08397, Pineda de Mar
Barcelona

Mabel García
Av. Jacinto Benavente 27, 4º portal, 3º 69
29014, Ciudad Jardín
Málaga

MIRA QUE SOBRE



LA TIRA DE LECTORES

RAFAGAS

Recordad que en esta sección respondemos a esas preguntas sencillas y puntuales que a veces nos enviais. Así que ya sabési, si tenéis alguna duda que no os deja vivir, ésta es vuestra sección. Ah, y tenemos e-mail, nekomail@teleline.es.

Sara Bea, de Zaragoza, tiene varias preguntas trascendentales. La verdad, el sexo de Gatchan es un misterio. Se supone que no tienen, son una especie de ángeles venidos a la Tierra para destruirla por orden de Dios. No se sabe si Manga Films editará las películas de Eva, los derechos son muy caros y de momento no se han editado fuera de Japón, por lo visto piden una cantidad desorbitada. Sí, las tramas son MUY caras, los dibujantes suelen comprar una y hacer fotocopias en papel adhesivo para no arruinarse. Y sobre si los mangas serán más baratos... Que Kami-sama te oiga ^ ^

Antonio, o **Truch**, como prefiere que le llamen, nos pregunta sobre concursos de comics. Mira, sin ir más lejos en las noticias del número pasado estaban los datos para el concurso de Manga de Igualada, que suele estar muy bien. De todos modos casi todos los ayuntamientos o escuelas de cómic tienen los suyos, así que... Nosotros sólo hablamos de los que nos informan, claro. Para el Salón del manga, por cierto, siempre hay uno, y la revista *Hobby consolas* creo que organiza otro.

Esther Martín busca desesperada la serie de televisión de Marmalade Boy, o La familia crece. Por lo que sabemos en verano volverá a emitirse por televisión, pero no sabemos la fecha; de todos modos, tal vez alguien de por aquí la tenga y te la pueda grabar. Si hay alguien al otro lado, poneros en contacto con Esther, en esta dirección:

Esther Martín
Plaza Lesseps 33 esc. E, 1º 2ª
08023- Barcelona

Verónica Echevarría, de Leganés. La peli de *Marmalade Boy* puedes encontrarla en los quioscos y en tiendas especializadas, es fácil de localizar. Y también quiere cartearse con gente y conseguir la serie de televisión de *Marmalade*, como Esther. Ahí su dirección:

Verónica Echeverría
Pz. Azucena 13 2ª A
28912- Leganés
Madrid

Juan Montero, de Barcelona, nos envía una escueta postal pidiendo los capítulos de *Mazinger Z*. Supongo que sabes que en Cataluña la vuelven a emitir desde el principio, pero si alguien tiene esas cintas, poneros en contacto con él.

Juan Montero
Pi y Maragall 4-4-1
08025- Barcelona

NO ESTAMOS SOLOS

ATLAS-FANZINE PARA FRIKIS.

31 págs., b/n, 225 ptas. Pedidos a Creu 42 1º 4ª, 17002-Girona

Como bien dice el título, un fanzine sólo aptos para frikis reconocidos. Artículos sobre *La espada del inmortal*, *Tenchi Muyo!*, *Orion*, *Hanabi*, etc...

ESPECIAL DAVID RAMÍREZ

29 págs., b/n, 225 ptas.

Lo que le faltaba a DR para acabar de alimentar su ego, ahora con este especial está que se sale. Si sois fans de David, aquí encontraréis una buena entrevista, su vida y milagros y sus motivaciones personales...

CYBER WEAPON Z
EL 6 DE MAYO...
¡DESCUBRE LA NUEVA HUMANIDAD!
HIKARI

MANGA FILMS PRESENTA

EL PRIMER LARGOMETRAJE BASADO EN EL LEGENDARIO MANGA DE OSAMU TEZUKA.

Búscala en tu punto de venta
a partir del 16 de Junio

BLACK JACK

de OSAMU TEZUKA

MANGA FILMS

MANGA CÓMIC és una marca de MANGA FILMS
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • http: //www.mangafilms.es

manga cómic